
مجاناً
كتيب الحل الكامل
ألعاب الكومبيوتر
الجزء الأول
فاينل فانتسي 7
تكن 3

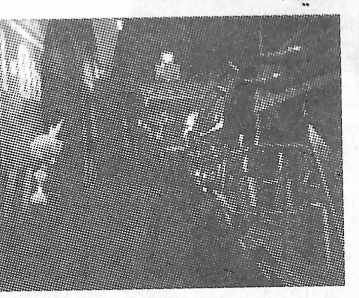


تكن ٣
فاينل فانتسي
كتيب الحل الكامل
ألعاب الكمبيوتر
الجزء الأول

# فاينل فانتسي٧

## المستوى١: المولد رقم١

تبدأ اللعبة عندما يتوقف قطار على المحطة، وتترجل مجموعتك من القطار قبلك، ثم على الفور ستواجه حارسين ينتظرانك، بعد ذلك توجه نحو الحارس الملقي بقربك، فتشه لتجد معه مشروبيّ معالجة، ولكي تفعل ذلك إجعل لاعبك يقف فوق الحارس الملقي على الأرض ثم إضغط زر ●، تذكر أنه عليك أن تفتشه مرتين كي تجدهما. تقدم بحذر نحو المخرج، لاتتأخر لأنك قد تواجه حارسين آخرين ستضطر لمواجهتما وحيدا مرة أخرى حيث سيكون رفاقك في الجهة الأخرى، لكن «كلاود» - البطل - ليس ضعيفاً وسيتمكن من القضاء عليهم بسهولة، بعد ذلك ستتمكن من الذهاب إلى المخرج وتصعد الدرج إلى الغرفة التالية.



في أعلى الدرج إبتعد عن المدخل قليلاً، وإلتفت يساراً لتصل إلى باقي أعضاء مجموعتك عندما تتحدث مع «بيجس» الشخصية التي ترتدي رباط رأس أحمر، ستتمكن من تغيير إسم البطل، وعندما تتحدث مع أي شخصية ستنضم إليك فإنك ستحصل على فرصة لتغيير إسمه، وبعد أن تنتهي من إدخال الإسم تابع بالضغط على خيار SELECT من القائمة الموجودة في الركن الأيمن السفلي من الشاشة، سيتعرف كلاود الآن على «باريت» أول شخصية من الشخصيات التي سترافقه، لكنه لن ينضم إليك إلا لاحقاً، سيفتح الباب الذي أمامه وسيكون بإستطاعة كلاود أن يتبع باقي زملائه إلى المنطقة الثانية.

خذ وقتك وأنت تتجول في هذا الجزء الصغير كي تتدرب على أساليب القتال قبل أن تتقدم نحو الجسر الموجود أسفل علامة INTRUDER/WRNING ثم إلى الباب في الركن العلوي الأيمن من الشاشة.

سيصل كلاود إلى الجسر المؤدي إلى المولد الأول، في منتصف الجسر توجد جهة لأعلى سيحتاج كلاود إلى إتباع رفاقه في إتجاه هذا الطريق ثم عبر المدخل، إصعد إلى بوابة الأمن التي أمامك وتحدث مع «باريت» الذي سينضم إليك حيث ستتحكم به كما تتحكم بكلاود، الآن تحدث مع «بيجس» الذي يقف على يسارك، لكي تجعله يدخل الرموز التي تفتح الباب، إتبع مجموعتك عبر الباب وتحدث مع «جيسي» التي ستفتح لك الباب الثاني، وقبل أن تنطلق مسرعاً وتقفز إلى المصعد، إتجه يميناً بمجرد أن تعبر الباب وتقدم إلى الغرفة المربعة الصغيرة في الركن البعيد الأيسر ستجد صندوقاً براقاً، إفتح الصندوق لتحصل على **فينكس داون**





**PHOENIX DOWN**. ثم أخرج وتحدث مع جيسي داخل المصعد واضغط O لتشغيل الزر الموجود في الجهة اليمنى من المصعد.

عندما يصل المصعد إلى أسفل أخرج من الباب وستجد نفسك في غرفة كبيرة، تحوي مبنى دائري التصميم صغيراً أمامك حيث ستكون في الأعلى. إتجه يميناً وتابع تقدمك لتنزل عبر الدرج الطويل إلى الطابق السفلي، ان إحتجت يمكنك أن تستخدم هذه المنطقة لكي تتدرب على مزيد من القتال مستخدماً الشخصيتين اللتين معك. قبل أن تدخل إلى منطقة السلالم التي تقع عبر الباب المواجه للدرج الطويل، عندما تتحدث إلى جيسي ستخبرك كيف تستخدم السلالم عندما تصل إليها، وذلك سهل جداً، اضغط زر ● لكي تنزل إلى السلالم، ثم إستخدم قرص التحكم بإتجاه الأعلى أو الأسفل لتصعد أو تنزل، إتبع جيسي إلى القسم التالي وانزل الى السلم التالي المشار إليه بمثلث أخضر ولاتنسَ أن تلتقط الشراب المعالج الذي بجوار جيسي، ثم إقفز إلى السلم الذي يجاور الشراب وانزل منه تذكر ان تستخدم زر ● لتقفز إلى السلم. في نهاية السلم إتجه يساراً واتبع الطريق لتصل إلى سلم آخر ملتصق بالجدار، انزل إلى نهايته، في هذه النقطة ستجد أول نقطة للحفظ: إحفظ اللعبة وتحقق من قوة لاعبيك وحالتهم قبل ان تتقدم وتعبر الجسر، وعندما تقترب من الجسر إلتقط **بللورة العلاج RESTORE MATERIA** قبل أن تبدأ بوضع التقابل.

**تحذير:** بمجرد أن تزرع القنابل سيواجهك أول رئيس للمرحلة GUARD SCORPIO.

**العقرب الحارس** (انظر في القسم الخاص به) بمجرد أن تقضي عليه سيبدأ مؤقت بالعمل، حيث سيكون لديك عشر دقائق كي تصل إلى نقطة الآمان التي تبعدك عن الإنفجار.

أركض إلى حيث أتيت وقم بحفظ اللعبة مرة أخرى من نقطة الحفظ. قبل أن تتسلق، حيث سيكون هدفك النهائي هو أن تعود إلى الجسر الذي عبرته في البداية، وستلاحظ في طريق عودتك أن جيسي لازالت في مكانها، تحدث معها مرة أخرى، وستكتشف أن قدمها علقت في إحدى زوايا الجسر ولاتستطيع أن تخرجها، سيحتاج كلاود إلى أن يحرر قدمها حتى يتمكن من الخروج من منطقة المولد لأنها هي التي تعرف شفرات فتح أقفال الأبواب التي ستخرج منها، بمجرد أن تساعد جيسي سيتوجب عليك أن تتبعها إلى أعلى السلم ثم عبر المخرج الموجود في الأعلى.

ستجد نفسك الآن قد عدت إلى الغرفة الكبيرة وستصعد الدرج الطويل. إتجه إلى المصعد المشار إليه بمثلث أحمر، ثم أصعد إلى منطقة أبواب الأمن، من هنا تحدث مع جيسي الذي يقف بجوارك وستفتح لك أول بوابة أمن، إتبعها عبر الباب ثم تحدث مع بيجسي الذي سيفتح لك بوابة الأمن الثانية بمجرد أن تخرج من الباب إلتفت يمينا ثم تقدم عبر المخرج.

### * الرئيس: العقرب الحارس

لدى العقرب الحارس نوعين من الهجمات القاتلة: في الأولى يستخدم ذيله حيث سيلتف المخلوق ويلسعك بذيله بشكل متكرر، والثانية عبارة عن هجمة خاصة يطلق فيها من ذيله ليزر عالي الفعالية، وعليك أن تتجنبه بأي ثمن، واكثر طريقة فعالة لهزيمة هذا الوحش هي إستخدام **تعويذة الصاعقة BOLT** باستمرار وتجعل باريت يستخدم هجمته هجمته العادية، وحاول أن تتفحص مقدار طاقتهم فإن وجدته نزل تحت ١٠٠ نقطة إستخدم مشروب العلاج لتوصلها إلى أقصى حد مرة أخرى بأسرع مايمكن، وبعد أن يصاب العقرب عدة مرات فإنه سيغضب، ويرفع ذيله ويهزه بشكل عنيف، عندما تشاهد هذا توقف عن القيام بأي هجمة ولاتبدأ حتى يعود إلى وضعه الطبيعي، فإن هاجمته وهو في هذه الحالة فإنه سيقوم بهجمة معاكسة بسلاح الليزر الذي في ذيله، وسينقصك ذلك مقدار ٧٥ نقطة من طاقة الشخصيتين اللتين معك في نفس الوقت، تذكر أنك مازلت في حاجة إلى الهروب، وستواجه أثناء هروبك أعداء متنوعين حتى تصل إلى الجسر، وإذا وجدت أن الوقت يداهمك وإحتجت إلى أن تفر من القتال فقط إبقِ إصبعك على L1 أو R1.

### * المستوى ٢: الهروب



بعد الهروب من الإنفجار، سيجد الفريق نفسه في منطقة صغيرة تجاور المدخل الذي أصبح مشتعلاً، ثم يتفق الفريق على أن يتفرقوا ليجتمعوا من جديد في مبنى المقر الرئيسي شارع الفقراء القطاع٧، وعندما تنتهي المحادثة التي بينهم، اتبع باريت عبر الدرج لتنطلق إلى المنطقة الأخرى، وعندما يصل كلاود إلى الشاشة التالية فإن باريت سيكون قد إختفى عن الأنظار، لكن كلاود سيبدأ بمحادثة فتاة الورود التي سقطت على الأرض من جراء الإضطراب الذي أحدثه الإنفجار، وستسأل الفتاة كلاود وتقول «ماذا حدث؟» وسيظهر لك بعدها خياران إختر NOTHING..HEY,LISTEN ثم إختر AROUND HERE DON'T SEE, MANY FLOWERS, وبإختيارك لهذه الجمل فإنك ستحصل على فرصة لكي تشتري وردة، بعد أن تحصل على الوردة إتبع الفتاة إلى المنطقة التالية وستجد نفسك في الساحة، تقدم نحو الجهة الأخرى من الساحة، وإلتقط شراب العلاج الموجود في أسفل المنطقة، قبل أن تتحدث إلي الرجل الذي يقف بجوار النور، وبعد أن تتحدث إلى جميع الأشخاص في منطقة الساحة تابع تقدمك نحو المخرج المشار إليه بمثلث أحمر.



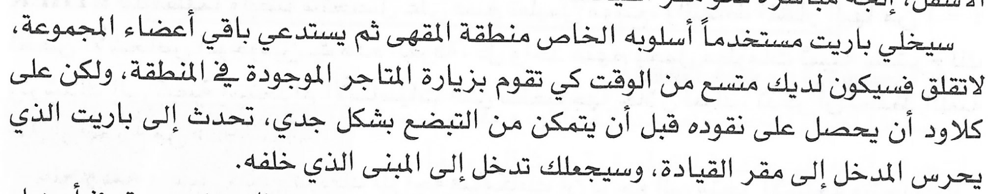


بمجرد أن يدخل كلاود المنطقة السفلية من الساحة سيواجه جنود «شينرا» وسيظهر أمامك خيار كي تقاتل أو تهرب، إختر أن تقاتل، وسيكون على كلاود أن يدخل ثلاث معارك متفرقة، قبل أن يحاصر ويضطر إلى ان يقفز على سطح القطار الذي أسفله.

### * مقر قيادة أفالانش

أصبح أصدقاء كلاود الآن على القطار في طريقهم إلى القطاع٧، سيتحد كلاود معهم بعد فترة وجيزة، حيث سيدخل عبر الباب الموجود في الجهة اليسرى من مقطورة النقل، بمجرد أن يجتمع، إتبع أصدقائك إلى المقطورة التالية، تقدم نحو الأمام وتحدث مع جيسي وسوف تشرح لك نظام عمل السكة الحديد في مدينة مدجار، بالإضافة إلى نقاط الفحص الأمنية، ثم تحرك إلى الجهة اليسرى من الناقلة وتحدث إلى باريت، سيصل القطار في هذه الأثناء إلى المحطة.

سيخرج الجميع من القطار، ويتفقون على الإجتماع في مقر القيادة، ثم بعد ذلك تحدث إلى الحارس الذي على المنصة حتى يخبرك أن أول قطار سيغادر مدجار الساعة ٥،٠٤ صباحاً، الآن تقدم نحو الجهة اليسرى من الشاشة بإتجاه القطاع٧.



في الجهة العلوية اليسرى من الشاشة ستجد نقطة حفظ، وقبل أن تذهب إليها تحدث إلى الشخص الذي يقف بجوار نقطة الحفظ، سيزودك بمعلومات مهمة وشيقة عن الأعمدة الدعامية الموجودة في شمال شارع الفقراء، بعد أن ينتهي من حديثه قم بحفظ اللعبة، ثم أدخل إلى الشارع من الأسفل، إتجه مباشرة نحو مقر القيادة.

سيخلي باريت مستخدماً أسلوبه الخاص منطقة المقهى ثم يستدعي باقي أعضاء المجموعة، لاتقلق فسيكون لديك متسع من الوقت كي تقوم بزيارة المتاجر الموجودة في المنطقة، ولكن على كلاود أن يحصل على نقوده قبل أن يتمكن من التبضع بشكل جدي، تحدث إلى باريت الذي يحرس المدخل إلى مقر القيادة، وسيجعلك تدخل إلى المبنى الذي خلفه.

وبمجرد أن يدخل كلاود فإنه سيقابل تيفا الفتاة التي ستصبح ثاني شخصية في أعضاء فريقه الدائمين، وإن إستطعت أن تحصل على وردة في السابق، فإنه سيكون لديك فرصة كي تقدمها إما لـ «تيفا» أو «مارلين» إبنة باريت، وبعد أن تتحدث مع جميع أصدقائك تحرك بإتجاه المخرج، سيدخل باريت إلى الغرفة ويستدعي الجميع كي ينزلوا إلى الطابق السفلي من أجل الإجتماع، بمجرد أن ينزل الجميع توقف وإنضم إلى «تيفا» كي تشرب مايريحك وتتحدث معها، بعد الإنتهاء من ذلك إتجه بجوار آلة البن بول لكي تستقل المصعد الذي سينزلك إلي غرفة الإجتماعات، إضغط زر ● لتشغل المصعد، وبعد أن تنتهي من الحديث مع باريت عن نقودك،

إصعد مستخدماً المصعد مرة أخرى، ثم إنطلق بإتجاه المخرج، ستلحق بك «تيفا» وستتوسل إليك أن تساعدهم، وعندما تنتهي المحادثة سيدخل باريت الغرفة ويعطي كلاود نقوده ١٥٠٠ جيل، ويتفق مع كلاود على تكلفة المهمة التالية. سيستيقظ كلاود ويجد نفسه في ركن غرفة الإجتماعات بأسفل مقر القيادة، إستخدم المصعد كي تصعد إلى الطابق الأول وتتحدث مع «تيفا»، وعندما تنتهي وتتحدث إلى باريت فإنه سيطلب منك أن تشرح له طريقة عمل البلورات، فإن كنت لاتعرفها إختر «نعم» .OK I' LL EXPLAIN IT وستحصل على تعليمات تظهر لك عملية إستخدام البلورات، فالبلورات تعتبر بحد ذاتها جزءاً هاماً جداً من اللعبة، لذلك إقرأ التعليمات التي ستظهر لك بحرص.

الآن يمكنك أن تخرج من المبنى وتبدأ في إستكشاف أرجاء المنطقة، وأول شيء ستهتم به هو متجر الأسلحة (أسفل مبنى مقر القيادة)، وبالتحدث إلى البائع الموجود في الجهة اليسرى من المتجر فإنك ستحصل على قائمة البيع/الشراء، إقتن ثلاث قطع من IRON BARGLES **الأساور الحديدية**، واحدة لكل شخصية، ثم أخرج من القائمة، إضغط ▲ لكي تفتح قائمة التجهيز وتعدهم بدروعهم الجديدة، ولاتقلق إن لم تكن تعرف الطريقة لذلك، لأنه في الغرفة التالية ستحصل على قسم تعليمي سيساعدك ويشرح لك كيفية آداء ذلك، بعد أن تضع الدروع الجديدة سيكون بإمكانك أن تبيع **الأساور «البرونزية»** التي كان يرتديها أعضاء الفريق إلى البائع، وبعد أن تنتهي من هذه المنطقة استخدم مخرج السلم الموجود خلف المتجر، ثم أدخل الغرفة التي أمام المبنى، وستجد هناك **البلورة الشاملة** ALL MATERIA **وايثر ETHER** لتلتقطهما وأيضا ستحصل على قسم تعليمي موسع، والنقاط المشار إليها من ١ - ٤ تخص الأشخاص الموجودين في هذه الغرفة، كل واحد منهم يحمل معلومات ثمينة ستشرح لك وترشدك إلى كيفية إستخدام الأساسيات التي ستحتاجها خلال لعبك، تذكر أن تحفظ اللعبة قبل أن تخرج من هذه الغرفة.

**ملحوظة:** عند إحتياج فريقك للراحة فبإمكانك أن ترجع إلى متجر الأسلحة وتتحدث إلى الصبي الموجود في الطابق الأرضي الذي سيطلب منك ١٠٠ جل مقابل أن تستخدم غرفته الموجودة في أعلى المتجر.

المتجر التالي الذي ستذهب إليه خاص بالبلورات (ستجده على يسار متجر الأسلحة)، تحدث إلى البائع وستظهر لك كما سبق قائمة الشراء/البيع، إقتن منه **بلورة النار** FIRE MATERIA **وبلورة العلاج**، وإن تبقى معك مزيد من النقود إقتن أكبر قدر من مشروب العلاج وفينكس داون التي ستساعدك في مغامرتك.





بعد أن تنتهي من مشترياتك، سيحين الوقت لكي تركب بعض البلورات لسلاح كلاود «بستر سورد» جهزه ببلورة العلاج والبلورة الشاملة، وستحصل بهذه العملية على تعويذة العلاج لجميع لاعبيك، وستساعدك كثيرا في عدة أجزاء من اللعبة، وبإمكانك أن تركب بلورات لباقي أعضاء الفريق.

أعط باريت **بلورة النار** و تيفا **بلورة البرق** LIGHTNING MATERIA بعد أن تنتهي من تزويد فريقك بمايحتاجونه تجول في أرجاء منطقة الفقراء قبل أن تتوجه نحو محطة القطاع٧ الذي سيأخذك إلى المهمة التالية، لاتنسَ أن تحفظ اللعبة.

*** قائمة ماقد تحتاج إلى شراؤه:**

| متجر الأدوات | | متجر الأسلحة | |
|---|---|---|---|
| الأداة | السعر | الأداة | السعر |
| مشروب العلاج | ٥٠ | الأساور الحديدية | ١٦٠ |
| فينكس داون | ٢٠٠ | المسدس الهجومي | ٣٥٠ |
| المصل المضاد | ٨٠ | القنابل اليدوية | ٨٠ |
| بلورة النار | ٦٠٠ | | |
| بلورة البرق | ٦٠٠ | | |
| بلورة الثلج | ٦٠٠ | | |
| بلورة العلاج | ٧٥٠ | | |

*** المستوى٤: رحلة القطار**

عندما تصل المحطة، إصعد القطار، وعندما يبدأ بالتحرك إتجه إلى مقدمة المقطورة وتحدث إلى «تيفا».

فجأة ستسمع صوت إنذار ١ صدر بسبب ان «شينرا» قامت بتغيير موقع نقاط الفحص الأمني وعلى الفريق أن ينتقل من عربة لأخرى كي يتجنبوا الحصار.

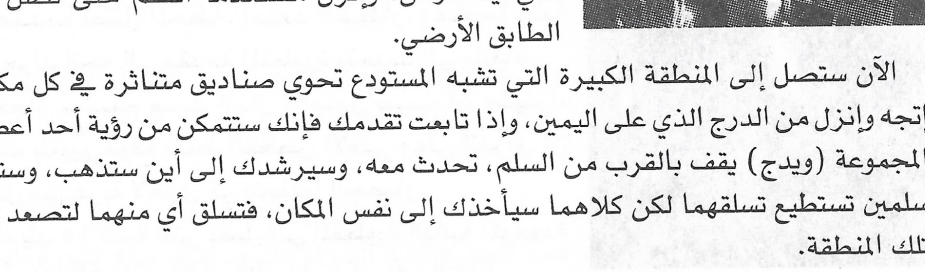
لديك ١٥ ثانية حتى تصل إلى المقطورة التالية الموجودة في أسفل الشاشة، أثناء ذلك بإستطاعتك إلتقاط بعض الأدوات المفيدة من الركاب الآخرين علي القطار، ولكي تتمكن من الحصول على عدة أدوات وتتجنب أن تعلق في المقطورة، إبقَ إصبعك على زر X لتركض.

**ملحوظة:** إذا حدث وعلقت في المقطورة فإنه يتوجب على الفريق أن يقفز من القطار في وقت مبكر، لكن ذلك لن يعيق مهمتك التالية، وإن علقت في أول مقطورة فإنك ستنزل في المحطة التالية التي يحرسها جنود خاصون، لن تستطيع تخطيهم، لذلك فإن الفريق سيحتاج إلى أن يعود في الإتجاه المعاكس.

في أول مقطورة تحدث إلى الرجل الناعس القاعد على الكرسي في المؤخرة، وستحصل منه على «فينكس داون»، وفي المقطورة الثانية تحدث إلى الحارس الذي يقف في المقدمة سيعطيك شراباً **معالجاً فائقاً** HI - POTION وفي المقطورة الثالثة لن تلتقط أي آداة، ولكن الشخص الذي يتحرك في الإتجاه المعاكس قد يسرق منك شيئاً، ولن تستطيع أن تسترد تلك الآداة إلا إذا طاردته وأمسكت به، لن تجد شيئاً في المقطورة الرابعة أو الخامسة.

### المستوى ٥: المولد رقم٥

بمجرد أن يقفز الفريق من القطار فإنهم سيكونون داخل نفق طويل، تابع تقدمك نحو الجهة العلوية من النفق حتى تصل إلى منطقة مغلقة بواسطة مجسات إشعاعية أمنية، وسيساعدك عدد المقطورات التي تمكنت من تخطيها بنجاح في تحديد المسافة التي ستقطعها عبر النفق لكي تصل إلى هذه النقطة.



تفحص الحفرة الصغيرة التي في الجهة اليسرى من النفق، وستحصل على خيار بين النزول لأسفل أو المكوث، وبالطبع النزول هو طريقك الوحيد لتجنب المجسات، في نهاية الحفرة يوجد رواق صغير، تقدم نحو الأمام والتقط مشروب إيثر من الوسط، ثم تابع الطريق بإتجاه الفتحة التي في الأرض، وإنزل مستخدماً السلم حتى تصل إلى الطابق الأرضي.

الآن ستصل إلى المنطقة الكبيرة التي تشبه المستودع تحوي صناديق متناثرة في كل مكان، إتجه وإنزل من الدرج الذي على اليمين، وإذا تابعت تقدمك فإنك ستتمكن من رؤية أحد أعضاء المجموعة (ويدج) يقف بالقرب من السلم، تحدث معه، وسيرشدك إلى أين ستذهب، وستجد سلمين تستطيع تسلقهما لكن كلاهما سيأخذك إلى نفس المكان، فتسلق أي منهما لتصعد إلى تلك المنطقة.

**ملحوظة:** ستلاحظ الآن أن الأعداء الذين تواجههم أصبحوا أقوى وأصبحت هجماتهم تصيبك بضرر أكبر، مرة أخرى، وستفيدك تعويذة الصاعقة كثيراً في التخلص من الأعداء





الآليين، عليك أن تؤديها بأسرع مايمكن، ويجب أن تعتمد على إستخدام تعويذة كلاود الجديدة **«العلاج الشامل»** كلما أصبحت طاقة شخصياتك منخفضة، حيث لن تستطيع آداء هذه التعويذة على جميع شخصياتك سوى مرة واحدة في كل قتال، تقدم نحو الأمام وتحدث إلى جيسي، ثم إلتف يسارا والتقط مشروب العلاج في الركن.

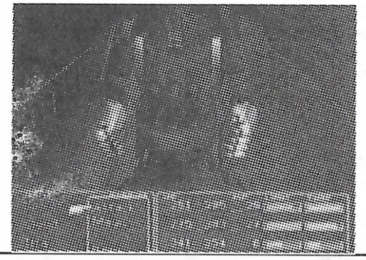
الآن يجب أن تتحرك للأسف مستخدماً السلم الموجود أمام المنطقة ذات الخطوط الصفراء والسوداء الموجودة أقصى اليسار من الغرفة.

بمجرد أن تصل إلى أسفل السلم إتبع الممر إلى نقطة الحفظ ولاتنس أن تلتقط الخيمة TENT في طريقك بعد أن تحفظ اللعبة تحدث إلى بيجس الذي يقف الآن أمام السلم التالي، قبل أن تصعد إلى المنطقة التالية.

تحرك نحو اليسار ثم على المزلاق لتصل إلى الطابق الأرضي، تحرك على المنصة الكبيرة وأدخل عبر الباب الموجود في الجهة المعاكسة لقاعدة الدرج الطويل، أرضية هذا المفاعل تشبه المفاعل الأول المحطم، ستجد المفاعل في الجهة الأخرى من الجسر أسفل منطقة السلم، التي تشبه الطريق الذي سلكته عند إتمام المهمة الأولى، بعد أن تزرع القنبلة، إرجع إلى هذه الغرفة الكبيرة وتابع تقدمك لتصعد إلى أعلى الدرج نحو المصعد، الموجود على الجهة اليسرى عندما تصل إلى أعلى المنصة، لايوجد مؤقت تفجير لكن لاتبقَ هنا لفترة طويلة.

بعد رحلة قصيرة عبر المصعد، أخرج منه يساراً، ثم إتجه لتلتقط من الصندوق «إيثر» الذي بداخله، الآن تقدم إلى الغرفة التي على الجهة اليسرى، ولكي تفتح بوابة الأمن التي تسد طريق الخروج، فإن على فريقك أن يضغط الأزرار الستة في نفس الوقت، ولتفعل ذلك عد إلى ثلاث ثم إضغط زر ● وقد لاتنجح معك من المحاولة الأولى لكنه طريقك الوحيد، وبمجرد أن تجتاز هذه البوابة إحفظ اللعبة ثم أمض بعض الوقت لترفع معيار الضربة القاضية الخاصة لكلاود و باريت، قبل أن تتابع تقدمك عبر المدخل وتنزل من الدرج بإتجاه الجسر وسيركض فريقك عبر الجسر، لكن لسوء الحظ فإنه سيقع في فخ نصبه له مدير شينرا.

### الرئيس: مدمر الهواء AIR BUSTER



مدمر الهواء عبارة عن جندي آلي ضخم تم تطويره مؤخراً بواسطة «الشنرا»، ولديه هجمتان قويتان سيستخدمهما، الأولى تدعى المفجر الكبير وستسبب لك ضرراً كبيراً بسبب قوتها والمسدس الخلفي الذي سيستخدمه عندما ينفذ هجمة مضادة لهجمتك وسينقسم الفريق عند مواجهته حيث سيصبح الرئيس بينهم وفي

العادة سيكون كلاود في جهة وتيفا وباريت في جهة أخرى.

حاول مهاجمته من الخلف بقدر الإمكان واستخدم تعويذة الصاعقة فهي تعمل معه بنجاح.

**ملحوظة:** بإمكانك هزيمة مدمر الهواء بسهولة إن أخذت وقتك في ملء معيار الضربة القاضية الخاصة بكل لاعب، وان أديت ذلك فان مدمر الهواء سينتهي بسرعة، عندما تفوز بهذا القتال فإنك ستحصل على **أساور تيتان** TITAN BANGLE.

سينفجر مدمر الهواء بمجرد أن تهزمه، وسيصنع حفرة في الجسر، وسيبقى كلاود متعلقاً بطرف صغير من الجسر ولن تجد طريقة لمساعدته الآن.

**المستوى ٦: فتاة الزهور**

سيستيقظ كلاود بعد أن سقط دون أن يتأثر ليجد نفسه على فراش من الزهور، يوجد داخل قاعة مناسبات بالقرب من شارع الفقراء القطاع ٥، وستعتني به فتاة الزهور التي قابلها مؤخرا، وسيتعرف «كلاود» على «إيرث» التي ستصبح مع فرقة كلاود، وعلى مايبدو ان «إيرث» واقعة في مشكلة لذلك فإن «كلاود» يعرض عليها أن يكون حارسها الشخصي الخاص، وبعد فترة وجيزة من ذلك فان «رينو» الآتي من مجموعة توركسي التي تعمل لحساب شينرا سيدخل إلى القاعة بهدف القبض عليها.

سيتراجع كلاود وإيرث إلى المخرج الذي في الخلف من القاعة، وسينطلق خلفهما جنود شينرا وبمجرد أن تخرج من الخلف إقفز عبر الحفرة إلى الدرج وإنطلق نحو الأخشاب المائلة، وسيصبح كلاود وإيرث منفصلين وعندها تنزلق وتهبط إلى الأرض.

وبمجرد أن يقترب منك الجنود فإنك ستحصل على ثلاث خيارات، إختر «إنتظري لحظة» من بينها وإصعد السلم لتصل الى الخشبة المائلة العلوية.

بمجرد أن تصل إلى الأعلى سيكون بإمكانك رؤية أربعة براميل حيث ستهاجم إيرث ثلاث مرات، وفي كل مرة بإمكانك مساعدتها بواسطة دفع البراميل ذات العلامات ١،٢،٣ في الأعلى على هذا الترتيب، وسيكون رابع برميل بمثابة فخ أو تمويه ، بعد أن تكمل هذه المهمة البسيطة ستتمكن إيرث من التخلص من الضغط الواقع عليها وستنضم إلى كلاود على الخشبة المائلة، تقدم نحو الأمام متخطياً الشعاع المائل وبإتجاه الفتحة العملاقة التي في السقف والتي تسبب فيها كلاود قبل فترة وجيزة، بمجرد أن تخرج من القاعة فإن كلاود وإيرث سيتحدثان على السقف قبل أن يتابعا تقدمهما.





بمجرد أن تصل إلى منطقة السقف تابع تقدمك متجها نحو الجهة اليسرى من الشاشة وستقفز فوق عدة أسقف تبعد مسافة بسيطة عن منزل إيرث الواقع في منطقة الفقراء القطاع ٥ وبعد أن تنزل من على السقف أركض نحو اليسار وقم بحفظ العبة في نقطة الحفظ القريبة منك.

*** المستوى ٧: منطقة الفقراء القطاع ٥**

بعد أن تقوم بحفظ اللعبة تابع تقدمك نحو اليسار حتى تجد لفة على يمينك، تابع نحو الأعلى حتى تدخل إلى منطقة الفقراء، ولن تستطيع أن تخطيء طريقك من هذه النقطة، حيث المخرج إلى القطاع ٦ مغلق بواسطة رجلين لن تتمكن من تخطيهما، وبمجرد أن تدخل إلى هذه المنطقة سيتوقف القتال العشوائي مؤقتا، ذلك سيتيح لك وقتاً كبيراً كي تتحدث مع الجميع وتقتني مايلزمك من الأدوات وقبل أن تذهب إلى بيت إيرث (الموجود علي الجهة اليمنى من المنطقة)، تأكد من القيام بزيارة إلى غرفة نوم الصبي، أدخل المنزل ، التفت يميناً ثم أصعد الدرج.

إذا تحدثت إلى «الصبي» الذي يستلقي على السرير سيثرثر قليلاً عن درج سري على منضدته، إذا بحثت فيها ستكتشف وجود درج سري وخمس «جيل» مخبأة هناك، **لاتأخذ هذه النقود.**

سوف تعود إلى هذه المنطقة لاحقاً وستحصل على آداة ذات قيمة أعلى، قبل أن تخرج من الغرفة إقرأ الورقة المعلقة على الحائط، هذه أول ورقة من ستة ستحتاج إلى إكتشاف أماكنها في أجزاء اللعبة المختلفة كي تحصل منها على أشياء مفيدة، بعد أن تنتهي من هنا إتجه نحو بيت إيرث قبل أن تحفظ أو تدخل المنزل تجول حول المنزل وإتجه إلى حديقة الزهور، وإلتقط من هناك «إيثر» وبللورة الغطاء، بعدها إحفظ اللعبة وادخل إلى منزلها تحدث إلى أم إيرث «الميرا»، ثم أصعد وتحدث إلى إيرث.



عندما تستيقظ فإنك ستحتاج إلى أن تتسل وتتخطى باب غرفة إيرث دون أن تمسك بك (لاتركض، إمش)، أخرج من المنزل وإتجه نحو مدخل القطاع ٦ الذي أصبح خالياً.

*** المستوى ٨: القطاع٦**

ستجد إيرث تنتظرك أمام مدخل القطاع ٦ وستذهب معك، قم بتزويدها بما تحتاج من أدوات وبلورات، هجماتها

العادية ضعيفة وستواجه عدة أعداء أقوياء أثناء إنتقالك عبر هذه المنطقة، أيضا زود كلاود **ببلورة الغطاء** COVER MATERIA التي سترفع من دفاع الشخصيتين.

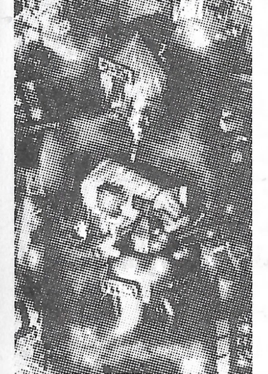
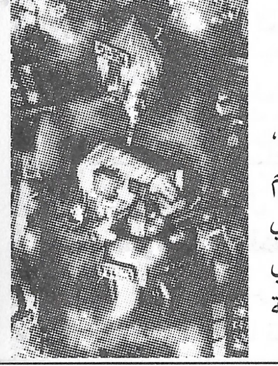
بعد أن تعبر النفق إنعطف يمينا ثم يميناً مرة أخرى من أسفل الجسر، تابع تقدمك متخطياً تلك الإنعطافات العديدة والتي قد يخدعك بعضها حتى تصل إلى ساحة كبيرة مخصصة للعب أمام مدخل القطاع ٧، سيقرر كلاود وإيرث أخذ قسط من الراحة.

### * المستوى ٩: سوق الحائط

أثناء حديث كلاود وإيرث ستفتح بوابة القطاع ٧ وستخرج عربة تيفا في المؤخرة وتتجه إلى سوق الحائط، اتبعها وستدخل إلى تلك المنطقة.

ستجد في الداخل متاجر متنوعة وأناس كثيرين، وأول شيء ستقوم به هو البحث عن تيفا، أول مكان ستذهب إليه يدعى HONEY BEE INN ويوجد في الجنوب الشرقي من هذه المدينة (عبارة عن فندق) خارج هذا المبنى ستتحدث إلى الرجل الذي يرتدي شيئاً أحمراً، وعندما تسأل عن تيفا سيخبرك انها موظفة جديدة عندهم وهي الآن تجري مقابلة مع «دون كورنيو» في بنايته الخاصة، ستجدها في الشمال الأقصى من المدينة، إتجه إلى هناك وستجد رجلاً يقف أمام مبنى كبير تحدث إليه، وسيمنعك من الدخول ويخبرك أن النساء هن الوحيدات اللواتي تستطعن الدخول، لذلك فإن إيرث تقترح على كلاود أن يتخفي في زي نسائي ليدخل.

وأول شيء سيحتاجه كلاود هو ثوب، ولحسن الحظ يوجد متجر لبيع الملابس، أخرج من هذه المنطقة وعد إلى وسط المدينة وستجده على الجهة اليسرى، أدخل المتجر وتحدث مع المساعد الذي خلف المنضدة، لكن لن تحصل على الزي الآن، لأن صانع الثياب ذهب لإحتساء المشروبات في المقهى حيث ستذهب له لكي تقنعه بصنع ثوب خاص، تحدث إليه فستجد في الجهة اليمنى من المقهى، ستكلمه إيرث بالنيابة عنك وتقنعه بصنع الثوب، ستظهر لك عدة خيارات:

١- «SOFT» AND «SHIMMERS» زي حرير (الأفضل)
٢- «SHING» زي ناعم
٣- «SHINY ISHIMMERS» زي قطني

بعد أن تختار إرجع إلى متجر الملابس، وسيكون الزّي جاهزاً، وسيقوم كلاود بتجربته، ولكي يكتمل التخفي تقترح إيرث إستخدام شعر مستعار، سيخبرك المساعد أنه يوجد شخص في النادي الرياضي بمقدوره مساعدتهم للحصول على شعر مستعار، إنطلق نحو النادي الرياضي، عندما تدخل تحدث إلى الفتاة التي تقف بجوار حلبة





الملاكمة، ستعرف لماذا أتت وستقدمك لشخص يدعى بيج برو.

وسيتضح أنه كي تحصل على شعر مستعار فإن على كلاود هزيمة «بيج برو» في مسابقة قعود القرفصاء، سيتم شرح أسلوب التحكم لك والأزرار التي تضغطها، وتذكر أن كل زر يؤدي حركة، وأن لاتضغط الزر التالي حتى ينتهي كلاود من الحركة السابقة، ستحصل على فرصة كي تتدرب على هذه العملية قبل بدء المسابقة، عندما تنتهي المسابقة ستحصل على شعر مستعار من بين ثلاثة أنواع:

- عندما تفوز - شعر مستعار أشقر (الأفضل)
- عندما تتعادل - شعر مستعار مصبوغ
- عندما تخسر - شعر مستعار عادي

بإمكانك الآن أن تتوجه نحو مبنى «دون كورنيو» إن كنت تريد أن تقتني أدوات أخرى من المتاجر ننصحك بشراء درع ميزديل وقضيب ميزديل، وتذكر أن تتزود بهما قبل ذهابك، عندما تصل الى المبنى سيدعوك الحارس مباشرة إلى الدخول وبعد أن تتحدث إلى موظف الإستقبال فإنه سيتركك تذهب وتقدم نفسك إلى «دون كورنيو» الآن إبدأ في البحث عن تينا، إصعد الدرج الذي خلفك وإتجه إلى المدخل الموجود في الجهة البعيدة، وأنزل الدرج، ستجدها في نهاية الدرج في البدروم، تحدث إليها بعد أن تنتهي سيأتي موظف الإستقبال ويخبرهم أن يأتوا إلى غرفة «دون» قبل أن تذهب إلتقط «إثير» الموجود بجوار الموقد.

أخرج من البدروم، وأدخل عبر أول باب تراه في الداخل، إتجه يمينا، وسيوقفك **كوتش** ويأمركم أن تقفوا صفاً واحداً أمام «دون» حتى يختار من بينكم إما تيفا أو إيرث وسيتوجب على كلاود أن يتخلص من رجال «دون» ليتمكن من الذهاب لغرفته الخاصة.

عندما تصل إلى غرفة «دون» الخاصة ستتحدث إليه وتقنعه أن يتعاون وسيخبرك أن «شينرا» تخطط إلى تدمير العمود الدعامي الموجود فوق مقر «أڤالانش» وذلك سيسحق القطاع بأكمله، وعندما يحاول الفريق الخروج سيسقطهم «دون» في فخه ويقعون في المجاري.

### المرحلة ١٠: المجاري LEVEL 10-THE SWERES

الباب الأرضي سيقود فريقك إلى شارع نظام المجاري أسفل قصر (دون كورنيو)، وقبل أن تتحرك إلى أي مكان تأكد من تزويد «تيفا» و «أيرس» بأي أسلحة جديدة، أو أدرعة تكون اشتريتها، تأكد أيضا من تزويدهما ببلورة السحر في أسلحتهم أو أدرعتهم.

**(أيرس)** مخلوق كبير وغريب، سيهاجمك وسط المجاري،




ويتركز هجومه على عنصر الماء الذي سيؤثر على فريقك كله، ولسوء الحظ، فهجماته أيضا تؤثر عليه في نفس الوقت، فإذا كانت موجة المياه آتية من خلف «آبوس» فسيتضرر هو نفسه أكثر من فريقك، أما إذا كانت الموجة آتية من خلف فريقك فسيكون الضرر على فريقك أكثر من «آبوس»، إستخدم السحر بقدر ماتستطيع ضد هذا الوحش حتى تتجنب أن تخوض صراعاً أطول، ونقطة ضعفه الوحيدة هي النار، إذن استخدم النيران بقدر المستطاع، راقب طاقة فريقك وحاول أن لاتجعلها تنخفض أقل من ١٠٠، وعندما تقضي على «آبوس» ستحصل على **فينيكس داون PHOENIX DOWN**.

والآن إمضِ إلى الأمام وأصعد السلالم في الجانب الأيمن، لتلتقط **المشروب المعالج POTION** في قاع الركن الأيسر للشاشة، أهبط إلى الأسفل عبر السلالم مرة أخرى وتسلق السلم في الجهة الأخرى، وأمضِ عبر الردهة لتجد سلماً أخر يقودك إلى الطابق الأسفل. وبعد ذلك تسلق السلالم في قاع الركن الأيمن، ثم أنعطف يساراً، وتأكد من التقاط **بلورة السرقة STEAL MATERIA** في الجهة اليمنى وبمجرد إلتقاطك للبلورة قم بتزويدها لـ «تيفا»، عندها يمكنك سرقة بعض الأدوات من أعدائك وإضافتها إلى قائمة أدواتك، امضِ إلى الأمام ثم أقفز عبر الفتحة في أعلى الجهة اليمنى، امضِ إلى الأمام حتى نهاية الطريق وواصل تجوالك عبر السلالم، وامضِ إلى نهاية الطريق ثم إنعطف يميناً، وتسلق الحافة المكشوفة حيث يوجد القضيب المكسور، وتحرك مباشرة نحو السلالم وتسلق إلى مقبرة القطارات.

## المرحلة ١١: مقبرة القطارات LEVEL 11- TRAIN GRAVEYARD

لقد استطاع فريقك الخروج من المجاري وهاهو الآن في الجهة اليسرى لمقبرة القطارات، وهم يعلمون أن مركز قيادتهم يواجه تهديداً من جنود «شينرا»، لهذا يجب عليهم تخطي هذه المتاهة بأسرع مايمكن، ومنطقة حي الفقراء السابع في الجهة المقابلة لمقبرة القطارات، وإذا حالف الحظ فريقك فربما يمكنهم منع كارثة كبيرة من الحدوث.

ملاحظة: هناك العديد من الأعداء الأقوياء في هذه المنطقة، لذا يستحسن أن تحفظ مكانك في الذاكرة قبل أ تبدأ، إدخل إلى القطار المواجه لك مباشرة وامضِ نحو ايسار من خلال المقطورة وأخرج من الجهة الأخرى، وبعد أن تلقي نظرة فاحصة على براميل الزيت يمكنك إلتقاط **الشراب المعالج الفائق HI-POTION**، الآن عد عبر المقطورة إلى منطقة نقطة الحفظ وتسلق عبر السلم إلى السقف، وامضِ إلى الأمام والتقط **الشراب المعالج الفائق HI-POTION** في منتصف







السقف.

والآن إنطلق من فوق السقف إلى العارضة الخشبية ثم إنعطف يساراً إلى الطابق الأسفل. هناك برميل آخر يجب فحصه في أقصى الركن الأيسر، وستحصل على **ايكو سكرين ECHO SCREEN** عند فحصها. والآن من فوق العارضة الخشبية انعطف إلى اليسار ليمكنك المشي تحت العارضة الخشبية. الآن إدخل إلى القطار الذي في الجهة اليسرى. ويجب الآن على (كلاود) الإلتفات إلى اليمين مرة أخرى ليلتقط **الشراب المعالج POTION** واصل طريقك عبر المقطورة واخرج من الجهة اليمنى. اصعد عبر السلم الذي يقودك إلى سقف المقطورة المباشرة. إنعطف يساراً وتقدم نحو سقف المقطورة التالية قبل أن تهبط عبر السلالم. الآن ادخل إلى المقطورة بعد أن تنعطف يميناً. الآن امضِ يساراً إلى المخرج.

إلتقط **الشراب المعالج POTION** عند نهاية هذه المقطورة. التفت إلى اليمين وأصعد أعلى الشاشة. تحت المقطورة المحطمة واتجه يساراً ثم إلى اليسار مرة أخرى. وفي قاع الركن الأيسر هناك **شراب معالج POTION** آخر لتلتقطه. ومن مكانك يمكنك رؤية برميل آخر خلف المقطورة على يسارك. قم بفحص البرميل لتحصل على **إيثر ETHER** في هذه المنطقة ستواجه مخلوقاً ضخماً يدعى (الجون) والذي يحمل **العصا المدهشة STRIKING STAFF** والذي يعتبر أقوى أسلحة «آيرس» عند هذه المنطقة من اللعبة. يمكنك خطف هذا السلاح من مقبضه بواسطة إستخدام الأمر **STEAL** في لائحة الأوامر الخاصة باللاعب الذي يحمل معه بلورة السرقة وللمعلومية لايمكنك سرقة الأدوات دائما ولأخذ هذا السلاح ربما ستحصل عليه بعد عدة محاولات.

في أقصى الجهة الشمالية من مقبرة القطارات هناك محركان لقطارين يجب تشغيلهما حتى يمكنك الخروج من هذه المنطقة، وطريقك إلى حي الفقراء السابع مسدود ببعض المخلفات وبتحريكك القطار فقط إدخل عبر البوابة المفتوحة. سيتحرك القطار للأمام ببطء ويحول خط المقطورة في الجهة اليسرى من الشاشة. وبمجرد وقوف القطار سيقفز «كلاود» منه. اصعد مرة أخرى إلى القطار الذي سيتحرك للخلف ببطء إلى وضعه السابق. والآن يجب على «كلاود» أن يحرك القطار الثاني، تحرك نحو اليسار ثم إلى فوق، وعندها ستجد القطار الثاني في الجهة اليمنى، ايضا بمجرد تحرك القطار سيقفز «كلاود» مرة أخرى وبهذا صنعت جسر القطارات. الآن التفت إلى اليسار وأصعد عبر السلالم لتصعد فوق سقف المقطورة وتحصل على **الشراب المعالج الفائق HI-POTION** قبل أن تقفز إلى المقطورة التي حركتها قبل قليل. والآن تحرك عبر العارضة الخشبية فوق المقطورة التالية. ثم إهبط عبر السلالم وستجد انك أصبحت في محطة حي الفقراء السابع.

ونتمنى الايكون الوقت قد فات على إنقاذ الحي، اركض نحو اليسار وتخطى المحطة إلى حي الفقراء وعندما تصل ستجد ان المكان يتعرض لهجوم قوي.

### المرحلة ١٢: العمود LAVEL 12: THE PILLAR

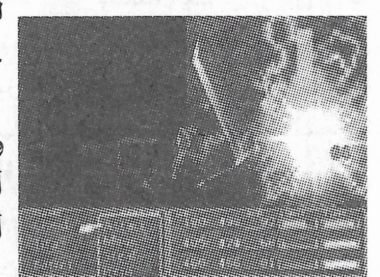
لقد وصل الفريق في الوقت المناسب للقتال ضد جنود «الشينرا» ويبدو أن «باريت» يحتاج إلى بعض المساعدة في الأعلى، «آيرس» ستترك الفريق لتتأكد من سلامة «مارلين» وهذا يعني أن على «كلاود» و«تيفا» صعود البرج بدونها.

**ملاحظة:** إحفظ مكانك في الذاكرة قبل أن تبدأ رحلتك إلى الأعلى حيث ستجد «رينو» من عصابة التوركس بإنتظارك في القمة.

صعود البرج بسيط، وبالطبع ستواجه بعض الأعداء في الطريق قبل أن تصل إلى الأعلى وعندما تصل ستجد «باريت» يجاهد للقضاء على الأعداء وبمجرد أن تصل إليه يمكنك التزود بأي أدرعة اشتريتها مسبقاً، وبالبلورات التي كانت تستخدم «آيرس» قبل أن تترك الفريق، وبمجرد إنتهائك من تجهيز فريقك سيهبط «رينو» إلى ساحة المعركة وسيقوم بتشغيل نظام التدمير الذاتي للبرج.

### رئيس المرحلة: رينو

سيستخدم «رينو» هجمتين أساسيتين ضد فريقك: عصاه الكهربائية والهرم، والعصا الكهربائية قوية بما فيه الكفاية وستصعق واحداً من فريقك، إذا حدث ذلك بالفعل كل ماعليك هو مراقبة مقدار الضرر للاعبين وإستخدم تعويذة العلاج إذا انخفض معدل القوة إلي أقل من ١٠٠، أما الهرم فلن يؤثر على فريقك أو يضر به ولكنه سيمنع إنضمام أحد أعضاء الفريق من المشاركة في القتال، وإذا وقع أحد أعضاء فريقك في مصيدة الهرم، يمكنك تحريره وذلك بتوجيه ضربة عادية إلى الهرم، ولاتخف فلن تؤثر ضربتك على الشخصية التي بداخل الهرم، لكنها ستحطم الهرم وتسمح له بالمشاركة في القتال من جديد.



ولهزيمة «رينو» واصل ضربه بتعويذة النار والجليد، وبضرباتك الإنتقامية الخاصة عندما تجهز، وعندما يقع أحد أعضائك في مصيدة الهرم، حرره منها بسرعة وتذكر أن تلقي نظرة على نقاط قوة فريقك بين لحظة وأخرى،





وباتباعك لهذه الطريقة فلن يؤثر عليك «رينو» كثيراً وسينسحب من المعركة عندما تضعف قوته. وعندما ينسحب «رينو» سيحاول الفريق إبطال مفعول نظام الإنفجار الذاتي لكن دون جدوى، سيستغل «سينج» أحد أعضاء عصابة «التوركس» هذه اللحظة ويقوم بالسخرية منهم، بعد أن خطف «آيرس» وبالطبع لايمكن للفريق أن يقوم بشيء حيال ذلك وهذا الحدث البسيط أخذ وقتاً من زمن الإنفجار ولهذا يجب عليهم إخلاء المنطقة بسرعة.

### المرحلة ١٣: بعد الانفجار LAVEL 13: AFTER THE BLAST

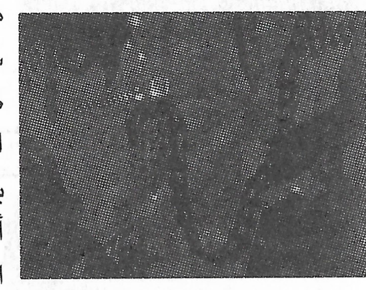
بعد الهروب من موت محقق فوق البرج، وجد الفريق نفسه محاصراً وسط حديقة مدمرة تماماً بالقرب من حي الفقراء السادس، وقد عبر «باريت» عن غضبه من أفعال «الشينرا» وتحدث الفريق فيما بينه لفترة قصيرة، وقد أوضح «كلاود» أنه يود معرفة معلومات أكثر عن الحضارات، وقرر التوجه إلى منزل «آيرس» للتحدث مع والدتها الثانية، بعد ذلك توجه إلى حي الفقراء الخامس وتواجه مرة أخرى مع الصوت الغريب بداخل عقله.

سينضم «باريت» و «تيفا» إلى «كلاود» وسيغادرون منزل «آيرس» وقبل أن تمضي إلى حي الفقراء الخامس، عد إلى الحديقة المدمرة، وستجد في قاع الجهة اليمنى **بلورة الاحساس** SENSE MATERIA يجب إلتقاطها، والأن إستعد بفريقك للذهاب إلى حي الفقراء الخامس، واخترق طريقك عبر حي الفقراء السادس ثم واصل إلى منزل «آيرس» وخلال مرورك من حي الفقراء الخامس قم بزيارة إلى غرفة نوم الصبي الذي استيقظ والذي سيقدم لك **تيربو إيثر** TURBO ETHER، وإذا لم تنظر إلى الحائط، انظر الآن لتجد **إعلاناً عن حديقة السلاحف رقم (١)** حيث سيكون هذا الإعلان واحداً من ستة إعلانات أخرى يجب إستكشاف أماكنها لتحصل على جوائز قيمة في منتصف اللعبة. وفي منزل «آيرس» ستفصح «إلميرا» عن معلومات هامة عن «آيرس» والحضارات، وأوضحت أيضا أن «آيرس» استطاعت جلب «مارلين» إلى هنا قبل أن تُخطف، وقبل أن تغادر المكان للذهاب خلف «آيرس»، خذ قسطاً من الراحة في غرفة النوم بالطابق العلوي، وقد قرر الفريق أنه طالما أن محطة القطار لاتعمل فعليهم سلوك طريق آخر عبر سوق الحائط للوصول إلى مركز «الشينرا» الرئيسي، وقد وافقت «إلميرا» على العناية بـ «مارلين» لفترة أطول، ولاتنسَ أن تحفظ مكانك في كارت الذاكرة قبل إكمال وصلتك، فربما تكون محفوفة بالمخاطر، يجب على الفريق الذهاب إلى المدخل الجنوبي، وهناك ستجد إختلافات بسيطة طرأت على سوق الحائط وذاع صيتك بعد أن اقتحمت قصر «دوق كورينو»،

وإذا احتجت إلى أخذ قسط من الراحة فهناك الفندق الجنوبي وهو على يسارك، وهناك أيضاً المتجر الذي يبيعك أدوات وأشياء قيمة إذا أردت التزود بالعدة والعتاد قبل مواصلة رحلتك، وبعد أن تتحدث مع الأشخاص الواقفين عند باب متجر الأسلحة ستلاحظ أن البائع كان يلتقط الخردة والأدوات من منطقة الطبق السابع، وبداخل المتجر يوجد شخصان، تحدث مع الشخص المتواجد في اليسار في ركن المكان وسيعرض عليك شراء **بطاريات الزنك** ZINC BATTERIES بـ ١٠٠ جل (اسم العملة في اللعبة) للواحدة، وعليك شراء ثلاث بطاريات ستساعدك بالتسلق إلى مركز الشينرا الرئيسي، تأكد انك تمتلك ٣٠٠ جِل لتحصل على البطاريات وإذا لم تكن متوفرة معك فعليك التحرش ببعض الوحوش في حي الفقراء السادس، لتحصل على المبلغ المطلوب، وبوجود البطاريات بحوزتك يمكنك التوجه إلى «طريق الأمل» أو يمكنك فحص وإستكشاف قصر «دوق كورنيو» بعد أن غادر الحراس، وإذا قررت الذهاب إلى هناك ستجد **فينيكس داون** PHAENIX DOWN، قم بتخليص «كوتش» أحد رجال «دون كورنيو» من قيوده وهذا حسب رغبتك فإذا لم تساعده لن يحدث شيء، ولايوجد شيء أخر تفعله هنا، لهذا توجه إلى اليسار نحو «طريق الأمل».

## المرحلة ١٤: طريق الأمل LEVEL 14: WIRE OF HOPE

والآن يجب على الفريق تسلق سلك الطاقة العملاق للوصول إلى مركز الشينرا الرئيسي في الأعلى، والطريق أصبح كالمتاهة، تذكر أنك لن تسقط وعليك ضغط زر ● لتسلق السلالم أو الاسلاك، واصل تسلقك حتى اللحظة التي لايمكنك فيها التقدم أكثر من ذلك، ثم أقفز إلى اليسار وتجول قليلاً في هذا المكان في قاع الجهة اليمنى ستجد مقبس البطارية الأولى، توجه إلى هناك وضع البطارية في المقبس، وعندما تركب البطارية ستبدأ المروحة التي أمامك بالدوران لكن البطارية لن تدوم طويلاً وستتوقف المروحة عن الدوران صانعة لك جسراً إلي القسم الثاني من مهمة تسلقك. وبعد أن تعبر فوق المروحة، يمكن للفريق رؤية مقبس آخر موجود في الجهة اليسرى، أقفز إلى الأمام وتحرك إلى اليسار وضع البطارية الثانية في المقبس، عندها سيتحرك الحاجز في اليسار صانعاً لك جسراً أخر إلى قسم أخر ومهمة أخرى للتسلق، والآن يمكن «لكلاود» والفريق التحرك إلى اليسار متخطين الحاجز، لايمكنك التحرك إلى القسم الأخر من هذا الطريق الذي أنت فيه، فهناك سلك آخر سيقودك إلى أعلى في الجهة اليسرى، إضغط زر ● وتسلق السلك «كلاود»







يمكنه الآن مواصلة طريقة وبعد فترة سيلاحظون سلكاً متدلياً يتأرجح من جهة إلى أخرى وعليهم القفز للإمساك به للوصول إلى القسم الثاني، وللقفز نحو السلك المتأرجح فقط إضغط زر ● قبل أن يصل إلى المنصة التي تقف أنت فوقها، لاتقلق إذا سقطت محاولاً الإمساك بالسلك فهناك العديد من المحاولات أمامك، وعندما تقفز بنجاح سيقفز «كلاود» بشكل آلي إلى القسم الآخر، والآن أمامك مهمة تسلق طويلة لتصل إلى المقبس الثالث، وأثناء تسلقك ستشاهد المقبس في الجهة اليسرى، لكن لاتوجد وسيلة للقفز إلى حيث يوجد المقبس، واصل التسلق حتى النهاية، وعلى يسارك سترى سلكاً آخر، إقفز نحوه وواصل تسلقك إلى الأعلى حتى تصل إلى النقطة التي يمكنك منها الهبوط إلى حيث يقع المقبس الثالث وهناك ضع البطارية الثالثة لتفتح صندوقاً أمامك وتحصل على «إيثر»، لسوء الحظ لايمكن لـ «كلاود» التسلق إلى الأعلى من مكانه لذلك عليه الهبوط إلى أسفل ويتعلق بالسلك المتأرجح للمرة الثانية، وأيضاً لاتقلق إذا لم تنجح في التسلق فهناك فرص كثيرة حتى تستطيع إتمام المهمة بنجاح وتصل إلى الجهة التالية، والآن على الفريق مواصلة ركضهم إلى الأعلى بنفس الطريقةالسابقة، وتذكر بعد أن وضعت البطارية الثالثة في مكانها فلن تحتاج إلى الهبوط مرة أخرى بدلا من ذلك تعلق بالسلك الذي يقودك إلى أعلى، وفي قمة هذا السلك تحرك نحو اليمين ليمكنك مواصلة رحلتك إلى الأعلى عن طريق الأنبوب الذي في منتصف الشاشة، وفي قمة هذا الأنبوب ستجد قاعدة «الشينرا» الرئيسية والآن أنت على بُعد خطوات لإنقاذ «آيرس».

## المرحلة ١٥: مركز الشينرا الرئيسي LEVEL 15: SHINRA HQ.

عندما يصل الفريق إلى قمة السلك، عليهم أن يقرروا كيفية التسلل إلى المركز من البوابة الرئيسية أم من الباب الخلفي، كلا الطريقين مختلف تماما، ويؤديان إلى الطابق التاسع والخمسين، الباب الخلفي يؤدي إلى سلالم طويلة تؤدي إلى الأعلى، لن تواجه أي أعداء عند صعودك السلالم، لكن هناك تسعة مستويات طويلة لصعودك السلالم، نتيجة لتعبك وجهدك في صعود السلالم ستحصل على جائزة واحدة في المستوى الخامس وهي «**أكسير**» ELIXIR وستحتاج للمجيء إلى هنا فيما بعد، وعندما تقتحم المكان من البوابة الرئيسية سيركض معظم الناس ماعدا مجموعة صغيرة من الحراس سيندفعون لمواجهتك، لاتخف فهم ليسوا أقوياء بما فيه الكفاية لمواجهتك وستقضي عليهم بسهولة والآن أنت حر في تحركاتك وفحص المنطقة، وعند إختيارك لإقتحام البوابة الرئيسية يجب عليك خوض الكثير من المعارك مادمت بداخل المبنى، وهذا لايعني أنك ستلاقي الكثير من

# فاينل فانتسي٧

المصاعب، لكن لاتنسَ أن تلقي نظرة بين فترة وأخرى على طاقة لاعبيك، وقم بعلاجهم عند الحاجة. وأول شيء يجب فحصه هو قاعة الاستقبال وهناك ستجد **إعلانا آخر لحديقة السلاحف** (٢) في أقصى اليمين معلق على لوحة التذكير، وبهذا تصبح أمامك أربعة اعلانات أخرى في مناطق مختلفة من اللعبة حتى تحصل على الجائزة، إذا احتجت بعض الأدوات المساعدة فعليك زيارة متجر الأدوات، لهذا عليك صعود السلالم إلى الأعلى لتجد الطابق الثاني وستجد المتجر في الجهة اليمنى من الطابق، وبداخل المتجر ستجد صندوقين في الخلف، لايمكنك فتحهما الآن لكن عليك العودة فيما بعد، وهناك أيضا عرض سينمائي عن وسائل النقل لدى الشينرا، وإذا أردت مشاهدة العرض أضغط الزر في اليسار، والآن إبدأ رحلتك إلى الطابق التاسع والخمسين، تقع المصاعد في منتصف الحائط الخلفي في جميع الطوابق يمكنك استخدام السلالم لكن المصاعد هي أسهل الطرق للوصول إلى هدفك، وعندما يستقل الفريق المصعد سيطلق جرس الأنذار، وستفقد السيطرة على المصعد نتيجة عطل غريب، لهذا يجب على كلاود إيقاف المصعد، وفي كل مرة يتوقف فيها المصعد سيواجه الفريق معركة مع حراس المبنى وهكذا. هناك معارك ستلاقيها في طريقك إلى الأعلى وهي ليست بالصعوبة التي تتوقعها حتى يصل المصعد إلى الطابق التاسع والخمسين وعندما تخرج من المصعد لن يمكنك إستخدامه مرة أخرى بل مصعد زجاجي خاص يسمح لك بالصعود إلى الطوابق التي فوق الطابق التاسع والخمسين، لاتوجد هناك أي مشكلة سوى أنك تحتاج إلى البطاقة المغناطيسية لدخول الطابق الأعلى، انعطف يساراً وأركض داخل المبنى حتى ترى مجموعة من الجنود يحرسون المصعد الزجاجي، وعندما تتوجه نحوهم سيخوضون معك في معركة وبعد ان تقضي عليهم ستحصل على بطاقة الطابق الستين، والآن استقل المصعد الزجاجي وانتقل إلى الطابق التالي.

وعندما يغادر الفريق المصعد ستلاحظ أن الطريق أمامك مسدود بحارسين، لايمكنك تخطيهما ولكن هناك غرفة في الجهة اليسري يجب عليك دخولها، ومن مكانك يجب عليك التسلل بعيدا عن الحراس الذين يراقبون القسم الشمالي للمبنى.

سيتحرك «كلاود» أولاً ثم بعدها سيتحرك الفريق واحداً تلو الآخر، اعبر من خلال الباب الأيمن واجعل «كلاود» يختبيء خلف التمثال الأول، وعندما يبدأ الحراس بالتحرك إلى موقع جديد، أركض من خلف التمثال إلى التمثال الآخر، حتى لايروك ويقبضوا عليك. وعندما يصل «كلاود» إلى منتصف الطريق سينادي الباقين واحداً تلو الآخر، وبواسطة الضغط على زر ● ستتحرك الشخصيات بين التماثيل واضبط تحركاتهم حالما يبدأ الحراس بالتحرك، واذا قبض





عليك ستتقاتل معهم وستبدأ التسلل من جديد، على العموم سيقبض عليك أربع مرات بعدها لن تواجه أي حراس وعندها يمكنك التوجه إلى الغرفة ثم تصعد إلى الطابق التالي عن طريق السلالم، وعندما تصل إلى الطابق وتخرج من الغرفة تحدث مع الجميع، لايوجد أعداء في هذا الطابق، لكن هناك شخص يتجول في المكان في الجهة اليمنى، وسيعطيك الفرصة لتحصل على بعض المعلومات عن «آيرس»، أما اذا اخترت هذه (....) سيعتقد انك أحد عمال الإصلاح وسيعطيك بطاقة الطابق الثاني والستين، لايوجد أي شيء آخر تفعله في هذا الطابق، لهذا توجه إلى الطابق التالي، وأول شيء يجب أن تفعله في هذا الطابق هو التحدث مع العمدة في مكتبه الواقع في الجهة اليسرى من المبنى . وسيتحداك العمدة أن تخمن الكلمة السرية، ويعدك أن يعطيك بطاقته الخاصة إذا خمنت كلمة السر الصحيحة، ويعرض عليك أيضا أدوات خاصة، وسيبيعك «هارت» مساعد العمدة بعض الارشادات لكن في كل مرة سيرفع السعر، وفي كل مرة أيضا ستتضح الرؤية قليلاً حتى تعرف الكلمة السرية، وهناك طريقة أخرى، وكلمة السر تختلف في كل مرة تلعب فيها اللعبة، لكن إليك كل ماتحتاجه لإيجاد الكلمة الصحيحة. هناك أربع مكتبات في هذا الطابق وتحتوي كل مكتبة على ست ملفات، ملفين في كل خزانة كتب، وعند مدخل كل مكتبة ستجد لوحة مكتوباً عليها اسم المكتبة، ادخل إلى المكتبة وكل الملفات متوفرة، وواحد من هذه الملفات وضع عن طريق الخطأ ولايتعلق بالمواضيع التي أوضحتها لوحة المكتبة، إلق نظرة على هذا الملف الذي وضع خطأ، هناك رقم في بداية كل أسم ملف، وهذا يشير إلى رقم الحرف الذي تحتاجه في الملف، فإذا كان رقم اسم الملف (٦) إذن فالحرف الذي تبحث عنه سيكون الحرف السادس في الملف.

إفحص كل المكتبات وابحث عن الملفات الخاطئة، وعندها ستحصل على كلمة السر التي تريدها، وسيمنحك العمدة الاختيار بين الكلمات الستة السرية التالية : KING, BEST, MACO, BOMB ORBS, وأخيراً HOGO. فقط قم بجمع الحروف التي وجدتها في الملفات الخاطئة وسيتضح لك السر.

وعندما تنجح في الحصول على كلمة السر، توجه نحو مكتب العمدة واخبره بالكلمة السرية، سيخبرك بأن الكلمة صحيحة وسيعطيك بطاقة الطابق الخامس والستين، وإذا نجحت في الحصول على الكلمة السرية منذ الوهلة الأولى ستحصل على بلورة العناصر **ELEMENTAL MATERIA** والآن أمامك إما السلالم أو المصعد للإنتقال إلى الطابق الثالث والستين، لاتحتاج لزيارة هذا الطابق إذا لم ترغب في ذلك، وإذا رغبت فهناك بعض الأدوات يمكنك التقاطها، هناك العديد من الأبواب الأمنية في هذا المكان والتي لايمكن فتحها إلا عن طريق الكومبيوتر الموجود في الغرفة أقصى اليمين، إدخل إلى الغرفة وشغل الكومبيوتر




# فاينل فانتسي٧

وسيخبرك بانه يمكنك فتح ثلاثة أبواب أمنية فقط، هناك أيضا ثلاث كوبونات، وكل كوبون قابل للإستبدال بأدوات مفيدة عند نفس الكومبيوتر.

الباب الأول الذي يجب أن تفتحه يقع أقصى الشمال من هذا الطابق، اخرج من غرفة الكومبيوتر واخترق طريقك من الجهة اليمني للمبنى، وعندما تصل إلى الجهة الشمالية افتح الباب الأمني الأول الذي يواجهك، وواصل طريقك حتى تصل إلى الباب الأمني التالي، ولكن لاتفتحه، وبدلاً من ذلك إتجه إلى اليسار وافتح الباب تحتك، وبمجرد دخولك الغرفة اتجه يساراً وافتح الباب الذي تحتك، وهنا التقط **الكوبون A** الذي بداخل الكيس، لاتخرج من الغرفة وافحص فتحة التهوية التي في اليمين، سيكون امامك اختياران إما ان تتسلق أو تنظر حولك، وعندما تصبح داخل فتحة التهوية، ازحف إلى الأمام وانعطف عن ركن المكان، واصل الزحف إلى الأمام لتصل إلى ملتقى أو تقاطع، اتجه إلى اليسار، ازحف إلى نهاية الممر وستخرج من فتحة التهوية لتهبط في غرفة صغيرة، التقط **الكوبون B** أمامك واخرج من خلال الباب، مازال هناك كوبوناً آخر لالتقاطه وباب أمني واحد لتفتحه، انعطف يساراً وسترى الكوبون الأخير في الغرفة على يسارك، افتح الباب الأمني أمامك وادخل إلى الغرفة والتقط الكوبون، الآن عد مرة أخرى إلى فتحة التهوية، ازحف إلى الأمام حتى تصل إلى التقاطع وانعطف يميناً واخرج من فتحة التهوية إلى غرفة الكومبيوتر مباشرة، شغل الكومبيوتر وسيظهر لك إختياران، اختر «استبدال الكوبون COUPON CHANGE»، وستحصل على الأدوات التالية:

**كوبون A – ستار بيندانت STAR PANDENT**
**كوبون B – اربع خانات اضافية FOUR SLOTS**
**كوبون C – البلورة الشاملة ALL MATERIA**

وبعد أن تستبدل الكوبونات إنطلق الآن إلى الطابق الرابع والستين، وهذا الطابق ضخم جداً، وخالياً أيضاً من أي عدو أو الغاز يجب حلها، هناك نقطة حفظ في الجهة اليسرى من المبنى، ويمكنك أيضا الإستراحة لتسترد طاقتك وقواك السحرية قبل أن تتجه إلى الطابق الخامس والستين، وفي القسم الشمالي من هذا الطابق توجد حجرة الأمانات، وبفحصك للأدراج ستحصل على **فينيكس داون PHOENIX DOWN** في الصف الأول للأدراج وأيضا على **إيثر ETHER** في الصف الثاني، وفي الصف الثالث سيجد كلاود آداة اخرى تدعى **ميجافون MEGAPHONE** لكن لايمكن لـ «كلاود» التقاط مالايحتاجه الآن حيث عليك العودة إلى هنا في منتصف اللعبة، إذن التقط كل ماتحتاجه واحفظ المكان في كارت الذاكرة وخذ قسطاً من الراحة ليستعيد الفريق قوته، والآن أنت جاهز للطابق التالي.





**ملاحظة :** ستواجه العديد من الأعداء المختلفين والأقوياء في هذا الطابق!

هناك خارطة ضخمة لمدينة ميدجار في منتصف هذا الطابق، لكن هناك ستة أجزاء مفقودة من الخريطة، خمسة منها يمكن الحصول عليها بداخل صناديق متعددة، متواجدة في الغرف المجاورة، يمكنك فقط فتح الصندوق وأخذ الجزء المفقود ووضعه في مكانه في الخريطة ثم تأخذ الجزء الذي يليه وهكذا.

أول أربعة أجزاء من الخريطة ستجدها في الغرفتين في الجهة اليسرى من المبنى، أولاً ادخل إلى الغرفة العلوية وافتح الصندوق الأدنى لتحصل على **جزء ميدجار ١**، ثم اتجه إلى غرفة الخريطة وضع القطعة في المنطقة القريبة من البوابة، وعندما تنتهي من تركيب القطعة الأولى يمكنك الآن فتح الصندوق التالي لتحصل على القطعة الثانية، الآن ادخل إلى الغرفة السفلى وافتح الصندوق الاسفل، ستحصل الآن على **قطعة ميدجار ٢**، توجه إلى غرفة الخريطة وضع القطعة بسرعة على يمين القطعة الأولى التي وضعتها سابقاً، والآن عُد وادخل إلى الغرفة العلوية والتقط قطعة **ميدجار ٣** من الصندوق السفلي، ثم توجه إلى غرفة الخريطة وضع القطعة على يمين القطعة الثانية التي وضعتها سابقاً، والآن ستحتاج إلى التقاط قطعة **ميدجار ٤** والتي ستجدها في الصندوق السفلي في الغرفة السفلية، وهذه القطعة تركب أيضا على يمين القطعة الثالثة، وعندما تضع القطعة الرابعة ستجد اخر قطعة في غرفة في أقصى اليمين من الطابق، إفتح الصندوق واحصل على قطعة **ميدجار ٥**، وهذه القطعة تركب بجوار القطعة الرابعة، لكن لاتوجد هناك قطعة سادسة وستظل هناك خانة فارغة على يسار البوابة، وعندما تنتهي من تركيب جميع القطع في مكانها الصحيح سيفتح الصندوق الذي يوجد عند السلالم ولتحصل على بطاقة الطابق السادس والستين وبعد ان تحصل على البطاقة توجه عبر السلالم إلى الطابق التالي، لاتجود الغاز هنا ولا أشياء تلتقطها بل هناك مهمة تجسس صغيرة، في ركن الجهة اليسرى من اطابق هناك حمام صغير، أدخل الحمام وتسلق عبر فتحة التهوية في السقف، ثم ازحف إلى الأمام وعندها ستتمكن من التنصت والاستماع إلى مايدور في غرفة الاجتماعات، ستتعرف على آخر نشاطات الشينرا وخطط شيطانية تتعلق بـ «آيرس»، وعندما ينتهي الاجتماع اخرج من مكانك واتبع «هوجو» إلى الطابق الثامن والستين، وعندما تصل إلى الطابق المنشود انعطف يميناً واتجه إلى غرفة المخزن في الجهة اليسرى من المبنى، وهنا سيختبيء الفريق بينما يتناقش «هوجو» مع مساعديه حول الخطط، وعندما يغادر «هوجو» المنطقة ستلقي «تيفا» نظرة على المخلوق الغريب الذي بداخل الأنبوب الزجاجي وسيكتشف «كلاود» حوضاً مكتوب عليه «جينوفا» وبمجرد رؤيته سيسقط متألماً، وسيساعده الفريق في الوقوف على قدميه ومتابعة البحث عن «آيرس»، اتجه بالفريق إلى مؤخرة المبنى والتقط **بلورة**




# فاينل فانتسي ٧

السموم POISON MATERIA من الصندوق المجاور لنقطة الحفظ.

**ملاحظة :** في الطابق التالي ستواجهون المخلوق «إتش أو ٥١٢ HO512» وهو أول رئيس ستواجهونه في مركز الشينرا الرئيسي، وقبل أن تتجه بالمصعد إلى الطابق الثامن والستين، امض بعض الوقت لتعبئة خزينتك الفارغة الخاصة واسرق بعض الأدوات من المخلوقات في هذا الطابق.

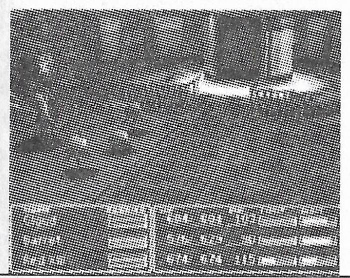
يمكنك سرقة **كاربون بانجل CARBON BANGLES** من المخلوقات التي تدعى «موث سلاشير MOTH SLASHER» وهناك أيضاً **هارد إيدج HARD EDGE** أفضل سلاح لـ «كلاود» في هذا الوقت ويمكنك سرقته من جنود « ٣ آر دي ٣ RD».

وقبل أن تتوجه إلى الطابق التالي قم بتزويد فريقك بدروع جديدة أو أسلحة اشتريتها لهم، وأيضاً تأكد من إنك زودت «كلاود» و «باريت» بخليط **بلورة العناصر والسموم** إلى دروعهم والتي ستساعدهم جدا، وتذكر حفظ مكانك في كارت الذاكرة.

سيصل الفريق إلى الطابق في نفس الوقت الذي سيبدأ فيها «هوجو» تجربته الجديدة، علقت «آيرس» في الأنبوب الزجاجي مع المخلوق الذي يشبه النمر والذي سبق أن شاهدوه في الأنبوب الزجاجي سابقاً، وراحت تبكي طالبة المساعدة وعندها يقوم «باريت» بتحطيم الأنبوب الزجاجي بواسطة سلسلة من الرصاصات من مسدسه، وبعدها سيقفز المخلوق الذي يشبه النمر ويهاجم «المخلوق» ليسمح للفريق بالدخول إلى الأنبوب الزجاجي وإنقاذ «آيرس» لسوء الحظ يقوم «هوجو» بإستدعاء «إتش او ٥١٢» للتدخل وانقاذه من هذا الموقف، ويعرض «ريد XIII» المخلوق الذي يشبه النمر مساعدة الفريق في هزيمة هذا الوحش ، ويقرر «كلاود» ان يأخذ احدهم «أيرس» إلى مكان أمن، وأفضل من يقوم بهذه المهمة هي «تيفا» حيث ان «باريت» سيكون مفيداً جداً بهجومه طويل المدى ضد هذا الوحش.

### اتش او ٥١٢

يمتلك هذا الوحش بعض المساعدين المخلصين وهم في المقدمة، وهذا يعني ان «إتش او ٥١٢» يتواجد دائماً في الخلف، وعلى الفريق التركيز بالهجوم عليه أكثر، وأساس هجمات هذا الوحش هي السموم وهذا يعني ان تعويذة السموم لن تؤثر عليه، إذن على الفريق إستخدام تعويذة النار والثلج، وأيضاً عليك مراقبة مقياس طاقة فريقك وعلاج كل من انخفض مقياس طاقته إلى أقل من ١٠٠، اهزم هذا الوحش وستنتهي رفاقه معه، تذكر ان هذا





# FINAL FANTASY 7

القتال ليس صعباً كما تظن، وعندما تقضي عليه سيحصل الفريق على تميمة TALISMAN، ولقد قرر الفريق بعد أن انقذوا «آيرس» أن عليهم الخرووج من هنا بأقصى سرعة، وانقسم الفريق إلى مجموعتين ويكون اللقاء عند مصعد الطابق رقم ستة وستين.

«كلاود» وفريقه لديهم بعض المهام البسيطة قبل التوجه نحو مصعد الطابق ست وستين، توجه نحو الأنبوب الزجاجي الذي كان يحوي «ريد XIII» لتحصل على **بلورة مهادة الأعداء ENEMY SKILL MATERIA**، ثم خذ جولة بسيطة في الطابق الثامن والستين، ففي الجهة الجنوبية توجد بعض السلالم التي تقودك إلى منطقة مرتفعة من هذا الطابق لتحصل على اثنين من **الشراب المعالج POTION** ثم تقدم إلى الأمام وتحدث مع مساعد «هوجو» سيطلب منك لاتؤذيه وسيعطيك بطاقة الطابق الثامن والستين وسيهرب.

والآن يجب على الفريق التوجه لملاقاة باقي الفريق عند الطابق السادس والستين واتجه عبر المصعد إلى الطابق السابع والستين ومن هناك استقل السلالم للهبوط إلى الطابق السادس والستون وعندما تصل إلى الطابق المنشود فلن تجد أي أثر لفريقك، ولهذا يجب عليك التوجه نحو المصعد، وبمجرد استقلالك للمصعد سيظهر «رود» و «سينج» ويحاصرونك وسيأخذونكم في جولة لزيارة رئيس الشينرا.

### المرحلة ١٦: الحجز LEVEL 16: CA[TURED

ولقد احتجز باقي أعضاء فريقك أيضاً، لكن لايوجد أثر لـ «آيرس»، وسيخبرك رئيس الشينرا انها أُخِذَت إلى مكان آمن، وسيوضح لك خطته لإستخدامها للوصول إلى (الأرض الموعودة)، وبعد أن تنتهي المقابلة سيحتجز فريقك في الزنزانة في الطابق السابع والستين، تحدث مع فريقك ثم خذ قسطاً من الراحة، عندما يستيقظ «كلاود» سيكتشف أن زنزانته مفتوحة وعندما يخرج ويفحص الحارس الملقى أرضاً، عُد بسرعة وأيقظ «تيفا» التي ستفحص معك أيضاً ماحدث، وبعد أن تفحص الجندي ستحصل على المفتاح لتفتح لباقي الفريق، تقوم «تيفا» بإنقاذ «آيرس» أما كلاود فيتوجه نحو آخر زنزانة لإنقاذ «باريت» و «ريد XIII» الذي يقرر البقاء لفترة بينما يذهب الباقون خلف «ريد XIII»، وستجد الجثث ملقاة في كل مكان تذهب إليه، وستكتشف أن الحوض الذي كان يحوي «جينوڤا» محطم ولايوجد أدنى أثر لما كان بداخله، تحدث مع «ريد XIII» وباقي الفريق وسينتهي الأمر بك إلي الصعود إلى الطابق الثامن والستين واتبعوا خيط الدماء الذي يقودكم إلى المخرج من الجهة اليمنى، تابع طريقك مع خيط الدماء وأصعد السلالم التي تؤدي إلى الطابق التاسع والستين، ولاتنس أن

OBJECTS
2 x POTIONS
MYTHRIL
POTION
PROTECT VEST
GUARD SOURCE

ENEMIES
BRAIN POD

ZENENE
VARGID POLICE
LEVEL BOSS 1 - HUNDRED GUNNER
LEVEL BOSS 2 - RUFUS & DARK NATION




تلتقط **الشراب المعالج POTION** قبل الصعود، وفي هذا الطابق واصل تتبعك لخيط الدماء إلى البوابة الرئيسية، هناك نقطة حفظ على يسارك، بعد أن تحفظ مكانك في كارت الذاكرة واصل طريقك وأصعد الدرجات إلى مكتب رئيس الشينرا، وهناك ستشاهد جثة الرئيس وسيف «سفيروث» مغروس في صدره، ولكن الفريق وجد «بالمر» معاون الرئيس وحاولوا معرفة ماحدث في الليلة الماضية، لكن «بالمر» نجح في الفرار وعندها ستأتي هليوكبتر حاملة «روفوس» ابن الرئيس الميت، توجه نحو الباب في الجهة الشمالية وقابل رئيس الشينرا الجديد الذي ينتظر بالخارج، بعد الإستماع إلى خطط الشينرا الجديدة، سيطلب «كلاود» من فريقه أن يفترقوا ويتركوه وحده مع «روفوس»، أما باقي الفريق فقد توجه نحو الطابق الأسفل وقررت «تيفا» أن تنتظر «كلاود» إلى أن يعود، وهنا ستأتيك فرصة لتوزيع البلورات الخاصة بـ«كلاود» و«تيفا»، تأكد أن جميع أعضاء الفريق يمتلكون بلورة واحدة على الأقل، ولو كانت بلورة الصاعقة لكان أفضل وأيضا زود «أيرس» بتعويذة العلاج، توجه نحو المصعد عند جنوب المبنى، وبمجرد دخولهم إلى المصعد سيهاجمون من قبل بعض الأعداء.

## هندرد جنر

للأسف أن الهجمات قصيرة المدى لاتجدي ولاتؤثر في الأعداء، إذن «باريت» الوحيد الذي يمكنه ذلك باستخدام سلاحه الخاص، إستخدم الضربات القاضية الخاصة وأقوى التعويذات السحرية ضدهم، تعويذة الصاعقة أكثر فعالية ضدهم، حافظ على مقياس طاقتك فوق المائة واضرب الأعداء بالتعويذات السحرية بأقصى مايمكنك وبعد أن تقضي عليه انتقل إلى الرئيس الثاني، المشكلة الوحيدة أن الفريق استهلك معظم طاقته ضد الرئيس الأول، الهجمات قصيرة المدى لاتجدي ضد هذا الوحش أيضاً، لكن التعويذات السحرية وبالذات تعويذة الصاعقة ستؤثر عليه كثيراً، لاتنس أن تعالج فريقك، عندما تنخفض طاقتهم، وعندما تقضي على هذا الوحش البغيض سيحصل الفريق على **مثرل ارمليت MYTHRIL ARMLET**. سينتقل المشهد إلى حيث تركنا «كلاود» مع «روفوس»، وإذا كانت طاقته منخفضة قم بعلاجه باستخدام الشراب المعالج وزود دروع «كلاود» بخليط **بلورة الصاعقة – العناصر** – ايضا تأكد من امتلاكه لبلورة العلاج **RESTORE MATERIA** وأيضا بلورة النار ستكون فعالة ضد «دارك نيشن» وعندما تنتهي من التجهيزات اضغط START لتبدأ المعركة.



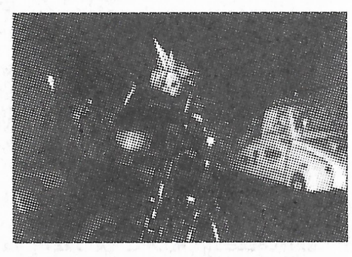


## روفوس و دارك نيشن

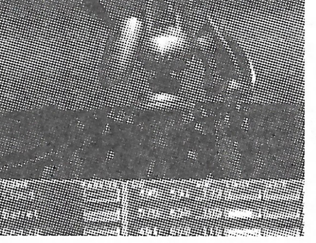
ركز هجماتك على حارس «روفوس» أولاً وإذا كنت زودت «كلاود» **بخليط بلورة الصاعقة – العناصر** فلن تكون هجمات «دارك نيشن» موثرة جداً، إستخدم تعويذة النار لتنهي «دارك نيشن» بسرعة وسيكون هذا قتالاً قصيراً، حيث لايمتلك «روفوس» أي تعويذات سحرية، فقط سيهاجمك ببندقيته الضعيفة وعندما يمتلىء معيار ضربتك القاضية الخاصة أطلقها وعالج نفسك كلما إنخفض مقياس الطاقة أقل من المائة، وعندما تنخفض طاقة «وفوس» سينسحب متعلقاً بقضيب الهيلوكبتر وينطلق بعيداً عندها سيحصل «كلاود» على **درع واقي PROTECT VEST وجارد سورس GUARD SOURCE** بعد نهاية المعركة سيغادر «كلاود» السطح ويتجه إلى الطابق التاسع والستين حيث تنتظره «تيفا»، وعندما تنضم «تيفا» مع «كلاود» سيتوجهان إلى الممر لينضما إلى باقي الفريق.

## المرحلة ١٧: المطاردة LEVEL 17: MOTOR CHASE

والآن جميع الفريق في الممر ومستعدون للإنطلاق، ولكنهم عندما حاولو الخروج وجدوا أنهم محاصرين من كل جهة، وحاول الفريق إيجاد طريق أخر للفرار، وهنا تأتي «تيفا» راكضة عبر السلالم وتطلب من الفريق اللحاق بها خلف المبنى، وبعدها سيظهر «كلاود» وهو راكب على دراجة نارية وباقي الفريق على شاحنة أخرى، ويخترق الفريق الزجاج نحو طريق الهرب ولكن هيهات فالأعداء استعدوا بدراجاتهم النارية أيضا. قبل أن تبدأ مغامرتك، إلق نظرة على فريقك ولاتنسَ أن تزودهم بالبلورات ففي نهاية هذه المطاردة سيلتقون برئيس جديد «موتور بول» وعندها لن تجد الفرصة لتزويد فريقك بالأدوات اللازمة، زود واحداً من أعضائك **بخليط بلورة النار– العناصر** في درعه، وأيضا زود عضواً أخر **بخليط بلورة العلاج الشاملة** وأيضا زود عضواً ثالثاً **بتعويذة الصاعقة والثلج** والتي ستفيدك جداً. وخلال المطاردة سيحاول الأعداء مهاجمة الشاحنة التي تحمل أعضاء الفريق، ومهمتك هنا هي حمايتهم بقدر الإمكان وإسقاط الأعداء من على دراجاتهم النارية، هناك نوعان من دراجات الأعداء النارية، فالدراجات برتقالية اللون من السهل القضاء عليها، أما بالنسبة للدراجات الحمراء فهم أكثر صعوبة حيث يحاولون شغلك عنهم بواسطة الهجوم عليك بدلاً من الشاحنة وإعطاء الفرصة للباقين بالهجوم على الشاحنة، إذن حاول أن تبقي بقرب الشاحنة قدر المستطاع ولاتحاود مطاردة دراجات الأعداء، وفي النهاية سيقف الفريق عند نهاية الطريق لتبدأ المواجهة الجديدة مع رئيس المرحلة «موتور بول».



# فاينل فانتسي ٧



## موتور بول

هذا الرئيسي سيهاجم الفريق من الخلف وسيحصل دائما علي البادرة الأولى للهجوم، ولكن هذه ليست أقوى هجماته، يمتلك «موتور بول» هجمتين أساسيتين الأولى هي هجمات النيران المتتابعة والثانية هجمة قاذفات اللهب، كلتا الهجمتين تعتمد على عنصر النار وتشكل خطرا كبيرا.

إضرب هذا الوحش بأي شيء تمتلكه، وهجمات الصاعقة والثلج أكثر فعالية ضده وراقب دائما مقياس طاقة الفريق وعلاجهم عندما تنقص طاقتهم إلى أقل من مائتين.

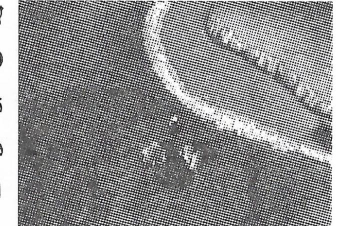
وعندما تنجح في القضاء عليه سيحصل الفريق على ستار بيندانت STAR PENDANT الآن يجب على الفريق مغادرة ميدجار وبدء رحلة البحث عن «سفيروث».

ستختلف اللعبة تماماً عند هذه النقطة حيث ستجد نفسك تتجول فوق خارطة العالم، وهنا يمكنك حفظ مكانك في أي وقت تحب، وسيمكنك إستشكاف مناطق كبرى وتنتقل من مكان إلى آخر، خذ وقتك وتجول في كل مكان وستقابل العديد من الأعداء والأشياء هنا، وفي شمال غرب ميدجار تقع مدينة صغيرة تدعى «كالم» وتبدو محطة جيدة لبدء مغامرتك منها.

## * كالم

عندما يصل الفريق إلى كالم سيدخلون إلى الفندق ليقابلوا باقي أعضاء الفريق في الطابق الثاني، سيتذكر كلاود التجربة التي مر به مع «سفيروث» وسيحاول الفريق أن يأخذ أكبر قدر من المعلومات منه، وعندما يبدأ كلاود القصة سيتوجب عليك أن تقوم ببعض تحكمات كلاود من مكان لأخر، حيث سيجد نفسه داخل شاحنة في طريقها كي تتحقق من أمر مولد طاقة «ماكو» قديم، وتتوقف العربة وستحظى برؤية «سفيروث» أثناء القتال، وبعد أن تنتهي المعركة يجد كلاود نفسه أمام مدخل مدينة «نيبلهيم» التي هي مدينة «تيفا» و «كلاود» سيتحدث سفيروث عن أمه «جينوفا» التي رآها الفريق في مبنى شركة شينرا، وسيحصل على فرصة كي يتجول ويتحدث إلى أصدقاءه وعائلته، وعليك أن تزيد إهتمامك عندما تزور منزل تيفا لانك ستجد بيانو في غرفتها وتعزف عليه لحناً معيناً هو

DO-RE-MI-TI-LA-DO-RE-MI-SO-FA-DO-RE-DO



تذكره جيداً لأنك قد تحتاج لاحقاً، وستتمكن أيضا من إلتقاط قطعة من ملابس تيفا التي في خزانتها، ولاتنسَ أن تقرأ الرسالة التي على منضدتها، بعد أن تنتهي من التجول





والبحث، إرجع إلى الفندق وتحدث إلى سفيروث في الطابق الثاني ثم خذ قسطاً من الراحة في اليوم التالي سيجتمع كلاود والآخرون ويأخذوا صورة سوياً قبل أن يتبعوا دليلهم إلى الجبل، وستتحكم بكلاود مرة أخرى عند بداية الجسر تحدث إلى تيفا ثم اتبعها وتحدث إليها مرة أخرى، سينهار الجسر ويسقط الجميع ويقعون.

الآن عليك أن تقود الفريق عبر الطريق الشمالي الشرقي وستدخل إلى كهف يكشف لك مزيد من المعلومات عن البلورات والقدامى وسيصل الفريق في النهاية إلى المولد. ادخل إلى المبنى وتقدم عبر ممرات واصعد سلالمه حتى تصل إلى غرفة سفيروث. إصعد الدرج وتحدث إليه. سيذهب إلى الصمام الذي على الجهة اليسرى ويتفحصه.

حرك كلاود نحو نفس الصمام وعدله وتحدث إلى سفيروث مرة أخرى بعد أن يعرف كلاود ماذا بداخل الحاويات فإن سفيروث يبدأ في فقدان صوابه. وستعود إلى الفندق حيث بدأت بسرد القصة وستحصل على فرصة لحفظ اللعبة.

ويتابع كلاود بقية القصة بحيث يدخل المنزل الفخم في محاولة لمعرفة أين اختفى سفيروث، عندما تدخل إصعد الدرج واتجه يميناً. ادخل الباب السفلي وابحث في الجدار الدائري الموجود في الركن العلوي الأيمن من الغرفة. سيفتح باب وعلى كلاود أن ينزل من الدرج الموجود هناك ليدخل إلى المكتبة المخبأة في الأسفل. ستجد سفيروث يقرأ بصوت عال معلومات عن أمه جينوفا وعندما ينتهي من القراءة أخرج، سيكمل كلاود القصة عندما يستيقظ في اليوم التالي، إرجع إلى المكتبة وتحدث إلى سفيروث الذي أصبح الآن في القسم الشمالي.

سيعترف لك سفيروث بأنه أنتج بواسطة تجارب شينرا، ويترك المبنى لزيارة أمه. بعد ذلك أخرج من المنزل لتجد أن المدينة شبت فيها النيران «زانجين» سيعرض على كلاود المساعدة، فحاول البحث في المنزل الذي على الجهة اليمنى يتغير المنظر ويجد كلاود نفسه أمام مدخل المولد قديم ستجد أثناء ذلك تيفا وهي تحاول معالجة والدها الذي يبدو أن سفيروث قد قتله، حيث تنطلق تيفا وراءه في غرفة الحضانات، وسيأتي كلاود في الوقت المناسب ليشاهد ماحدث ويتمكن من انقاذ تيفا التي سقطت أسفل الدرج، تحدث إليها لتتمكن من حملها بعيداً عن الأذى، ثم أركض أعلى الدرج وادخل الباب الموجود هناك، ويكتشف كلاود أن الشخص الذي كان مثاله الأعلى لعدة سنوات قد تغير ولايتذكر ماحدث بعد ذلك.

بعد إنتهاء القصة سيعود الفريق إلى الطابق الأرضي ويحصل على PHS خيار سيسمح لك ان تبدل بين أعضاء فريقك في أي وقت عندما تكون في خريطة العالم، أو عند نقطة الحفظ.

الآن بإستطاعة الفريق أن يستكشف ما في أرجاء المدينة ويشتري مايحتاجه منها ويلتقط كل ما قد يجده، حيث توجد عدة أشياء مفيدة في البيت الذي على اليمين، يوجد إيثر في الخزانة

التي أسفل الدرج، ويوجد إيثر فيالخزانة التي في الدور الثاني، في البيت الثالث توجد آداتان، إذا أخذت الدرج الذي على اليمين يمكنك أن تلتقط غذاء البيئة GUAVED SOURCE من الخزانة التي بجوار الفتاة.

يمكنك أن تلتقط PEACEMAKER من الصندوق من أعلى الدرج الحلزوني في نهاية المبنى، آخر آداة مخبأة في كالم موجودة في المنزل الموجود في الجهة الأخرى من القرية، أدخل المنزل وابحث في الخزانة لتجد إيثر، بإمكانك الآن بعد أن أتممت كل ماتريده ان تخرج من المدينة وإتجه جنوب شرق عبر الجبال حتى تصل إلى مزرعة الشكوبو.

**ملحوظة :** ستواجه عدة أعداء عندما تكون على الخريطة، يعضهم يحمل أدوات يمكنك أن تسرقها.

## ميزيل ماين Mythril Mine

عند دخولك الميزيل ماين اتبع الطريق الذي يقودك إلى اليمين واذهب باتجاه أعلى الشاشة.

يمكنك التقاط **الايثر** من على الدرج الصخري.

تابع الصعود إلى الأعلى حيث ستجد **التينت** داخل صندوق. بعد ذلك عد إلى أسفل الدرج الصخري وتسلق النبات المتسلق في اعلى يسار المنصة المنخفضة.

في أعلى النبات المتسلق تقدم إلى الأمام واحصل على بلورة **المدى الطويل Long-Rang Materia** بعد ذلك عد إلى المدخل الرئيسي. الآن اذهب باتجاه الطريق إلى اليسار وتابع النزول إلى الأسفل واحصل على **الغذاء العقلي** في أسفل اليمين.

في هذه النقطة تابع المشي الى اليسار حتى يصطدم فريقك مع آلن ورودي. ألن عضو جديد في العصابة. الشخصان اللذان يقفان معها يخبران الفريق بأنهما يبحثان عن سفيروث وأنهما يعتقدان انه يتجه نحو جونون. قبل أن يتبع الفريق رودي إلى النبات المتسلق ابحث عن الممر الشمالي في هذه النقطة. في هذه المنطقة الصغيرة ستحصل على **اليكسر وهاي بوشن**.

**ملاحظة :** داخل الكهف سيواجه فريقك فصيلة من الاعداء تدعى **مادوج**. وهو عدو كبير يهاجم باستخدام كرة حديدية متأرجحة على سلسلة. ضرباته ليست قوية لكن بامكانك ان تسرق منه **جراند جلوف**. وهو أفضل سلاح لتيفا في هذه المرحلة في اللعبة.

قبل أن يلاحق الفريق سفيروث الى جونون ستتوقف في منطقة تدعى فورت كوندور وتأخذ قسطاً من الراحة كما يمكنك حينها أن تتزود بالمؤن وتجرب اللعبة «الاستراتيجية».





## فورت كوندور Fort Condor

المسافة ليست طويلة بين ميزريل ماين وحصن صغير يدعى فورت كوندور. وهم في صراع دائم مع الشينرا وهم بحاجة إلى المساعة في تخطيط وتنظيم الجيش لن يسمح لك بأخذ قسط من الراحة اذا لم توافق على مساعدتهم.

اتبع الرجل إلى الأعلى وتسلق الحبل لتدخل الحصن. عندما تصل إلى الاعلى تحرك إلى الأمام وتسلق السلم الموجود في القطاع الرئيسي للحصن.

تحدث إلى الرجل الذي يجلس على الطاولة وسيشرح سبب الحرب مع جنود الشينرا.

عندما يوافق الفريق على مناصرتهم خذ قسطاً من الراحة، إتجه إلى اليمين وتسلق السلم للأسفل إلى غرفة النوم. استمتع بالنوم واحفظ اللعب قبل أن تعود إلى قلب الحصن.

قد ترغب الآن بشراء بعض التعويذات في المتجر الذي يعلو السلم الى اليمين. عندما تستعد، تسلق السلم الموجود الى يسار القطاع الرئيسي لتتحدث مع الرجل على برج المراقبة.

سيشرح كيفية خوض اللعبة الاستراتيجية وماذا عليك أن تفعل لمساعدتهم. اللعبة تستلزم توظيف أموالك لاستئجار جنود من أجل الدفاع عن الحصن يجب أن ترشد هؤلاء الجنود خلال المعركة. القوانين والمعلومات في هذه اللعبة كالآتي:

* **شروط الفوز:**

تفوز في هذه اللعبة بالتخلص من الأعداء أو بالقضاء على قائدهم. عندما يصلون إلى السقف سيبدأون بالهجوم ولن يكون لديك خيار آخر غير محاولة القضاء عليهم.

* **الاعداء**

هناك أربعة فصائل من الاعداء

«**ويفان**»: عدو طائر يتحرك بسرعة جيدة.

«**بست**» بطيء الحركة لكن هجماته جيدة.

«**باربيرين**»: يهاجم بطريقة غير مباشرة.

«**كوماندر**»: هدفك الأساسي لكن من الصعب القضاء عليه.

* **جنود للإيجار**

الاختيار من بين ست وحدات متحركة وأربع وحدات ثابتة.

* **الوحدات المتحركة**

«**فايتر**»: جيدة للهجوم والدفاع.



# فاينل فانتسي٧

«اتاكر»: فريق متحرك سريع.

«ديفيندر»: بطيء الحركة مع قوة احتمال مرتفعة.

«شوترز»: هجوم غير مباشر.

«ريبيرز»: قوة الهجوم لديهم ضعيفة.

«وركرز »: قوة الهجوم لديهم ضعيفة.

*** الوحدات الثابتة**

«ستونرز»: تقذف صخرة تحدث أضراراً لابأس بها.

«كاتبلوت»: تقذف صخوراً إلى مسافات بعيدة كما أنها قوية جداً.

***رأس المال**

رأس المال ١٥٠٠٠ جيل يمكنك مساعدتهم بالتبرع إذا كنت ترغب في ذلك.

*** التحكم**

حدد مكان المؤشر واضغط ● لوضع الفريق.

عندما يكون الفريق في موضعه اضغط X لبدء المعركة.

بإمكانك فقط وضع الفريق خلف الخط الأحمر لتبدأ المعركة. لتوجه التعليمات للفريق اضغط ●.

**خدع للفوز**

حرك المؤشر إلى جانب الخط الأحمر واضغط ●. بامكانك بعد ذلك اختيار جندي للمهمة. يمكنك فقط وضع الجنود واحداً تلو الآخر. ضع ثلاثة من «الأتاكرز» عبر الخط الأحمر. وضع زوجاً من «الفايترز» خلف «الأتاكر». وزيادة للأمان يمكنك وضع زوج من «الديفندر». الآن اضغط X وابدأ اللعبة. عند البداية اختر «الأتاكرز» واهجم بهم على الأعداء الذين زحفوا إلى الأعلى. حرك الفايترز خلفهم واترك الديفيندر في أماكن مغلقة. حافظ على مهاجمة الأعداد الذين ظهروا على الشاشة وتأكد أن جميع المنافذ إلى الحصن قد تمت تغطيتها.

في النهاية ستصل إلى مرحلة لن يستطيع فيها الأعداء الاقتراب منك بعد هذا لايتبقى إلا أن تصدر أوامرك باعدام الأعداء.

عندما تنجح في هزيمة القائد أو ايقاف الهجوم ستحصل على **ماجيك كومب**.

بعد الانتصار يمكنك استرداد معظم (الجيل) الذي دفعته للمساعدة.

وستعود فيما بعد لتفوز بجائزة افضل. يمكنك الان الخروج من الفورت كوندور. قبل أن تتجه الى جونون خذ وقتك في استكشاف المنطقة؛ هنالك ثلاث غابات متقاربة شمال فورت كوندور.





ستجد يوفي مختبئة داخلها. ستظهر يوفي كأي عدو آخر لكن اسمها سيكون ميستوري نينجا. عندما تتغلب عليها ستصل إلى منطقة صغيرة بها نقطة حفظ عند الزاوية عندما تذهب لتفحص يوفي ستبدأ بمحادثتك.

احذر يوفي لصة ولايمكنك الوثوق بها. لاتستخدم نقطة الحفظ و لاترفع عينيك عنها وإلا هربت وسرقت معها بعض (الجيل). ويحدث هذا أيضاً عند دخول لائحة الاختيارات.

ولتجنب السرقة اتبع هذه المحادثة وستنضم يوفي إلى الفريق وسيمكنك التحكم بها كأي عضو آخر.

يوفي: (يامذبب الرأس! لنعد الكرة، مرة أخرى!)

الجواب: (لا أرغب في ذلك)

تحدث إليها مرة أخرى

يوفي: (لابد وأنك تخافني)

الجواب: (... متحجرة)

ستبدأ بالرحيل لكنهاتلتفت وتقول

يوفي: (سأرحل الآن وأنا جادة في هذا!!)

الجواب: (انتظري)

يوفي: (هل ترغبون في أن أنظم إليكم؟!)

الجواب: (هذا صحيح)

يوفي: (حسناً سأنضم اليكم!)

الجواب: لنذهب

**جونون هاربر Junon Harbour**

غرب منطقة الغابة ستجد جونون هاربر. قبل دخول جونون قم بإجراء بعض التعديلات على الفريق. أزل البلورات من الشخصيات المرافقة لكلاود. إدخل لائحة الاختيارات. واذهب إلى إختيار PHS. ضع يوفي وبارت ضمن فريق وأعد إليهم البلورات. أعط كلاود بلورة المدى الطويل عند الانتهاء من تجهيز فريقك الجديد إدخل إلى جونون.



سيدخل الفريق إلى قرية صغيرة قليلة المباني على شاطيء ممتد. تحرك إلى الأمام ثم اتجه إلى اليسار. واتبع الدرج إلى الأسفل حتى تصل إلى الماء. على الشاطيء هنالك فتاة صغيرة تدعى (برسيلا). الفريق يقترب من الفتاة لكنها ترفض تصديق قصتهم. وفي هذه اللحظة يفاجأ الجميع بظهور مخلوق غريب في

السماء. ستركض «برسيلا» نحو الماء، اتبعها سينتظر الفريق عندها لمواجهة (بوتو ميسوبل). بعد انتهاء المعركة يسحب الفريق «برسيلا» من الماء. وعلى مايبدو أنها لاتتنفس.

ويحاول كلاود استخدام التنفس الصناعي ستظهر الرئة على شكل عداد؛ لبدء عملية التنفس الصناعي اضغط ■ اضغط ■ مرة أخرى لتضغط على صدر برسيلا المغمى عليها لتنشيط جهازها التنفسي.

حاول إيقاف عملية التنفس عندما تصل النقطة الى «أعلى المقياس». بعدها ستستعيد برسيلا وعيها وتعود مع الفريق إلى القرية يجب الآن أن تعود إلى حافة القرية لدخول المنزل بالأسفل. خذ قسطاً من الراحة وتابع الرحلة. في الصباح ستصل تيفا لتوقظ كلاود من أحلامه. عندما تغادر تيفا إتبعها إلى المنزل ذي الدرج الطويل واصعد إلى الأعلى. ستخرج برسيلا من المنزل وتهدي كلاود **بلورة شيفا**. وستخبر الفريق أن جنون يستعدون لاستقبال روفوس رئيس الشنيرا الجديد.

تقترح برسيلا على الفريق دخول المدينة عبر برج التيار الكهربائي المؤدي إلى المدينة. اتبعها الى الشاطيء. تحدث إلى برسيلا مرة أخرى وستكشف لك مخططها.

إذا استطاع كلاود الصعود الى أعلى العامود بإمكانه تجنب البرج ثم دخول المدينة. إدخل الماء واضغط ■. سيسبح صديق برسيلا الدلفين تحت كلاود ويقفز به الى العامود. لاتحرك قرص التوجيه وسيصل كلاود تلقائياً الى العامود. اتجه إلى اليسار وتسلق. يجد كلاود نفسه داخل مطار. اتجه نحو الشاشة واضغط الأزرار الى اليسار للنزول. ادخل عبر قاعدة الطوفة ثم ادخل المبنى. قائد من الشنيرا سيوقف كلاود معتقداً انه احد الجنود الذين لم يرتدوا الزي العسكري بعد. سيشير الى كلاود للذهاب الى غرفة المخزن لتبديل ملابسه.

إذهب إلى الغرفة وافحص الخزانات. سيجد كلاود زي الشنيرا العسكري وعليه ارتداؤه.

في هذه اللحظة يجب على كلاود أن يأخذ مكانه في الاستعراض المعد للترحيب بروفس. سيعلم القائد كلاود طريقة التحية. وعند الانتهاء اخرج في غرفة الخزانة واتبع باقي الجنود الى ارض الاستعراض. لكن لسوء الحظ لقد رحل فريق الاستعراض اتبع الممر الضيق لتلحق بمؤخرة فريق الاستعراض. هنالك «كاميرا» تلفاز تصور الاستعراض وسيحصل كلاود على أداة وهذا يعتمد على أدائه. يمكنك رؤية تقدمك في أسفل الزاوية إلى اليمين. عندما يمر الجنود تضم إلى المرتبة الأخيرة واضغط ● لتحمل سلاحك مثل بقية الجنود. وهذا يعتمد على التوقيت. ابق مع الجنود وحاول أن تكون ردة فعلك سريعة مع حركتهم.

بعد الاحتفال ينبغي عليك الوقوف والاستماع الى المحادثة بإمعان. بعد ذلك سيخبرك جندي





آخر بان سفيروث كان موجوداً بالمنطقة. سيعود كلاود الآن الى غرفة الخزانة ليتعلم عرض التحية العسكرية ليكون ضمن وفد استقبال الرئيس. يمكنك التدرب على عرض التحية العسكرية في هذه الدورة التعليمية إذا كنت ترغب بذلك.

حين الانتهاء اتبع الجنود الى خارج الغرفة وخذ الباب الى اليسار للدخول الى الطريق الرئيسي. قبل أن تتقدم للتحية العسكرية لديك بعض الوقت للقيام بالتبضع وجمع بعض الأدوات. وأثناء تجولك في الطريق الرئيسي ستلاحظ باباً على الحائط الشمالي وهو متجر البلورات. في هذا المتجر بإمكانك أن تجد **بلورة التشويش وبلورة التنشيط**. الباب التالي هو لمتجر الأدوات قد تتوقف هنا للتزود بالمؤن. داخل الزقاق بين الباب الثاني والثالث ستجد متجراً للأسلحة. ستحصل هنا على بعض الأسلحة الجيدة. عند الباب الثالث ستشاهد درج يقودك الى الأعلى. اتبع الدرج الى الدور الثاني والتقط **الغذاء العقلي** و **١/٣٥ جنديا**.

الآن اذهب الى الغرفة الخلفية والتقط **غذاء الحظ** من على الأرض. عد الى الدرج وتابع طريقك الى الأعلى. افحص أرضية الدور العلوي وستجد غذاء القوة وغذاء البنية. الآن عد الى الدور الأرضي وادخل الغرفة. في أعلى اليمين عند الزاوية يقف رجل عند مدخل أحد الأبواب. تحدث اليه وسيأخذك إلى Beginner Hall 2. في أسفل اليمين يمكنك إلتقاط **بلورة مهارات الأعداء**. اذا تحدثت إلى الرجل داخل هذه الغرفة فسيعطيك بعض المعلومات عن البلورات وكيفية استخدامها. اضافة الى ذلك جميع المعلومات الممكنة عن Beginner Hall.

اخرج من الغرفة عن طريق السلم وعد إلى الطريق الرئيسي. الآن تابع طريقك نحو اليسار إلى أن تصل الجهة الأخرى. الباب الاول يقودك إلى مقهى حيث ستجد تسانج ورودي ألبن مجتمعين. ادخل من الباب الثاني واصعد الى الأعلى من الدرج على اليسار تحدث الى الفتاة في الدور الأول وادخل إلى متجر البلورات.

لاتوجد اي بلورات جديدة في هذا المتجر. في الدور الثاني ستجد متجر اكسسوارات. بعد ان تشتري بعض الادوات التي تحتاجها في المتجر عد الى الغرفة بالدور الارضي واحفظ اللعب. اخرج من المبنى ثم ادخل الباب الثالث.

إصعد الدرج والتقط **١/٣٥ جنديا** في غرفة الدور الأول. عد إلى الأسفل واحصل على **غذاء السرعة** المخفية هناك.

الباب الأخير يقود الى متجر الأسلحة أيضاً لكن لاشيء ذا قيمة في ذلك المتجر حتى الآن.

تابع المرحلة الى اليسار وستصل الى منطقة التحية العسكرية. وسيصدر القائد أوامر عشوائية ويجب على كلاود تنفيذها بسرعة بالضغط على الأزرار. ستحصل على هدايا من هايدا حجر اعتماداً على سرعة الأداء.




الهدايا كالتالي:

**٠ - ٥٠ نقطة سيلفر جلاسيس**

**٥٠ - ٩٠ بلورة زيادة القوة**

**١٠٠ - نقطة سيف فورس ستيل**

طريقة أداء التحية العسكرية سهلة جداً.

أفضل هذه الهدايا الثلاثة هي بلورة زيادة القوة لذلك حافظ على نقاطك أن تكون تحت الخمسين بعشرين نقطة تقريباً. فستحصل على ٣٠ نقطة عند تأديه الحركة الأخيرة.

بعد التحية العسكرية سيتجه كلاود إلى السفينة باقي الفريق يكون قد صعد إلى السفينة.

### الرئيس: بوتو ميسويل

استخدم ضرباتك الانتقامية الساحقة والتعويذات مثل السم والصاعقة ضد هذا الوحش.

إذا كنت قد زودت كلاود ببلورة المدى الطويل فبإمكانه استخدام الضربات العادية وبإمكانه أيضا أن يطغى علي العدو. حافظ على مستوى طاقتك فوق ٢٠٠ نقطة وركز على استخدام التعويذات. هذا الوحش يمتلك أسلوبين للهجوم: الأول هو استخدام فقاعات الماء. هذا الهجوم يضع الفريق داخل فقاعة تمنعهم من الاشتراك في المعركة. لإزالة الفقاعة استخدم أي هجوم سحري على الفقاعة. الهجوم الآخر يدعى الموجة الضخمة وهي أشد خطورة في فقاعات الماء فمعدل سحب الطاقة بهذا الهجوم يصل إلى١٠٠ نقطة. غالباً مايستخدم بوتو ميسويل هذا الهجوم قبل أن يقضي عليه فحافظ على مستوى طاقتك مرتفعه عندما تتغلب على الوحش ستحصل على **سوار القوة**.

### كوستا ديل سول Costa Del Sol

ستجد نفسك داخل سفينة. ابحث في المكان وتحدث إلى الجميع. ابحث عن المنطقة التي ستجد فيها **الايثر** داخل صندوق. كما ستجد **البلورة الشاملة** إلى جانبك لكن يوفي تقف في طريقك في هذه اللحظة.

إصعد مع الدرج لتتحدث الى جميع من على ظهر السفينة.

أحد البحارة سيزودك ببعض المؤن التي تحتاجها؛ وتأكد بعد ذلك من خلال حديثك إلى بارت الذي ستجده واقفاً عند مقدمة السفينة. بعد ذلك عد إلى الأسفل وتحدث الى إيرس والتي تأمل بألا يقوم بارت بأي حماقات. الآن عد إلى مقدمة السفينة وتحقق من بارت. لقد تمت مشاهدة بعض الشخصيات المشبوهة على السفينة. من الواضح أن سفيروث على متن السفينة ويعتقد الفريق أن بامكانهم الامساك به أو الاتصال معه.





اختر فريقاً مكوناً من ثلاثة أشخاص وزودهم بالأسحلة والبلورات. ومن الأفضل اختياربارت ويوفي. وتأكد من وضع بلورة الاستدعاء لكل من الشكوبومج وشيفا. واحصل على البلورة الشاملة في المكان السابق.

**ملاحظة:** ستواجه الآن بعض المعارك العشوائية. أبق عينيك مفتوحتين لجنود الشينرا فبإمكانك ان تسرق منهم درع يدعى **شيرنابيتا**.

عندما تدخل من الباب في أسفل السفينة ستجد نفسك داخل غرفة المحركات اصعد السلم إلى اليسار وامش على المنصة بإتجاه الصندوق. ستجد **الويند سلاش**. تقدم إلى الأمام وسيظهر لك **سفيروث**. في النهاية سينسحب لكنه سيترك مفاجآة صغيرة للفريق.

بعد المعركة سيشرح كلاود عن **سفيروث** وبحثه عن جزيرة بروميسيد. ستأتي رسالة تبلغ الفريق ان السفينة ستصل الى كوستا ديل سول قريباً.

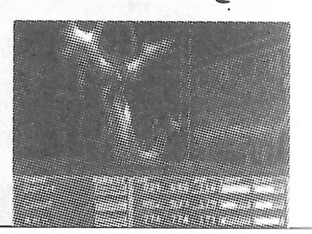
قبل أن تذهب لتجد مكاناً مناسباً للاختباء احصل على **بلورة** «**عفريت**» الذي تركته جنوفا بيرث خلفها.

عند خروج الفريق من السفينة خذ قسطاًمن الراحة ثم قم باستكشاف المنطقة. غادر ظهر المركب وادخل من الباب الى اليمين فوق الجسر.

على السرير ستجد رجلاً يحاول أن يبيع المنزل بقيمة ٣٠٠.٠٠٠ جيل. بعد ذلك انزل من الدرج إلى القبو وافحص المنطقة. التقط **مقوي المحرك** و**غذاء القوة** من الأرض والتقط **خاتم النار** من داخل الصندوق. بعد ذلك إخرج من المنزل واستكشف المدينة اذهب الى المقهى عند الزاوية وتحدث إلى الجميع. بامكانك شراء الأسلحة من الرجل عند الزاوية. عند نهاية الطريق الرئيسي ستجد متجرين لبيع الأدوات والبلورات تأكد من زيارتك لمتجر الأدوات. انزل الى الشاطيء لتجد هوجو يستمتع بأشعة الشمس. تحدث إليه واحصل على بعض المعلومات المهمة.

على الفريق الآن التوجه إلى الغرب إلى مونت كورل. قبل مغادرة كوستاديل سول ربما ترغب في قضاء ليلة داخل المدينة مقابل ٢٠٠ جيل. عندما تغادر ادخل من الطريق تحت الجسر للخروج من المدينة.

### الرئيس: جنوفا بيرث



في الحقيقة هذا الوحش أقوى منك بكثير وهذا بفضل هجمتيه العنيفتين. الأولى توقف الهجوم، و هو يمنع اللاعب من المشاركة في المعركة. هجمته الثانية هي ديل الليزر التي تضرب مرتين في آن واحد. أبق معدل الطاقة فوق ٣٠٠ نقطة واستخدم أفضل ضرباتك

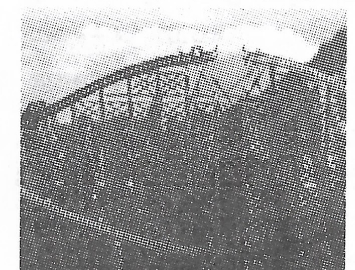
## فاينل فانتسي٧

الساحقة الانتقامية. وأفضل تعويذة يمكن استخدامها هي النار والثلج والأرض. لاتستخدم التسمم لانه لن يفيد. عد إلى الهجمات العادية إذا نفدت منك طاقة السحر. عندما تنتصر على جنوفا بيرث ستحصل على **رداء أبيض**.

### مونت كورل Mount Corel

إدخل الكهف الموجود في آخر ممر الجبل وتابع صعود الجبل. تحدث الى الرجل الذي ستقابله وسيخبرك بأن سفيروث ليس بعيداً عن هذه المنطقة؛ تابع طريقك إلى الأعلى حتى تكتشف مولدات ماكو للطاقة المختبئة داخل الجبل. اذهب عبر الممر الطويل إلى المولد ثم اعبر الجسر الموجود في الشمال. بينما تتجول في المنطقة ستواجهك بعض المعارك العشوائية. وسرقة هؤلاء الأعداء قد تكون فكرة جيدة. اعبر الجسر التالي إلى سكة الحديد المهجورة. احفظ اللعب قبل أن تتابع إلى اليمين حاذراوأنت تعبر المسار ستسقط من خلاله ثلاث مرات. عند السقوط يمكنك انقاذ نفسك وذلك بالضغط يميناً ويساراً والاستمرار في ضغط ●.

عندما تسقط ستجد هنالك بعض الأشياء لتلقطها. إذا ضغطت إلى اليسار عند سقوطك ستحصل على **ويزرد ستف**. وإذا ضغطت يمينا أثناء السقوط ستحصل على **قلادة النجمة**. تفحص المسار بالأعلى وستحصل على سلاح **المدفع الرشاش** من داخل الصندوق عند النهاية، ثم اتبع المسار السفلي إلى اليمين. وعند عبور المسار تفحص المسار العلوي مرة أخرى لتحصل على **تيرسوايثر وبلورة التحول**. الآن استمر في عبور المسار العلوي الى اليمين لتشغيل مفتاح الجسر. ادخل الكوخ الصغير وشغل المفتاح سيستمع الفريق الى صوت «زقزقة» وينخفض الجسر. تسلق الحائط المواجة للكوخ وسيجد الفريق عشاً في أعلى الحائط. إذا قرر الفريق أن يأخذ الكنز فسيدخل في معركة مع طائر كبير. وهي معركة سهلة تحصل بعدها على **١٠ فينكس داون**. عندما تعود إلى المسار تابع طريقك إلى أعلى الجسر بامكانك الآن عبور الجسر المنخفض وبإمكانك متابعة الطريق إلى نورث كورل عندما تقترب من الزاوية تحت الكوخ الصغير انحني بإتجاه يدك اليسرى حيث ستجد مساراً صغيراً اركض مع هذا المسار لتصل إلى الكهف. داخل الكهف ستجد **غذاء القوة والغذاء العقلي وتينت**. اخرج من الكهف واتبع المسار إلى اليمين حتى تصل إلى نورث كورل. هي قرية صغيرة مسقط رأس بارت الذي لايلقى أي ترحيب من أهلها تجول وتحدث إلى الجميع. بعد ذلك اخرج من القرية واحفظ اللعب واتبع الطريق على خريطة العالم إلى اليسار والذي سيقودك روبوي.





## تكن ٣ TEKKEN 3

### الحركات الأساسية

تقدم سريع للأمام: ←، ←

رجوع للخلف سريع: →، →

قذف الخصم: ● + ▲، X + ■

مراوغة: N، ↓ او N، ↑

لكمة سفلية: ↙ + ■

لكمة سفلية رافعة: ↙ + ▲

ركلة جانبية: ↙ + X

ركلة أمامية: ↙ + ●

انقضاضة طائرة: ↑ أو ↖ + ▲

الركض: →، →، →

### المفاتيح:

لكمة يسرى: ■

لكمة يمنى: ▲

ركلة يسرى: X

ركلة يمنى: ●

أثناء الأنحناء: WC

في الانحناء: FC

مراوغة: SS

أثناء الوقوف: WS

توقف للحظة: N

**ملاحظة:** «جميع الحركات تستخدم عندما يكون اللاعب في الجانب الأيمن من الشاشة».

### هوارانج:

ركلة خلفية للرأس: ■ + X

ضربة كعب للرأس: ● + ▲

كسر العنق: ←، ← + ▲

العرقلة: ↓ ، ↘ ، ■ + X

فأس القدم الرأس: ↓ ، ↘ ، → + X

(من اليسار) خمس ركلات: ▲ + ● أو X + ■



(من اليمين) كسر العنق: ▲ + ● أو X + ■

(من الخلف) هبوط الكعب على المعدة: X + ■ أو ▲ + ●

تفادي ضرب الخصم: ↓ + ■ + X أو ▲ + ●

**الحركات الخاصة:**

وجه للأمام/ووجه للخلف: ■ + ▲

إتخاذ وضعية يمين أو يسار: ● + X

انحناءة متقدمة: ←، N، ↙

لكمة سفليه رافعة: ←، N، ↙ + ▲

فلامنجو لليسار: ←، N، ↓، ↙ + X

ركلة جانبية: ←، N، ↙ + X، X

ركلة رافعة: ←، N، ↙ + ●

ركلة سفلية: ↓ + X

ركلتان: ↓ + ●، ●

لكمة أمامية: ↙ + ▲ + ■

ركلتان (٢): ↙ + X، ●

ركلة وسط/ ↙ + ●

ركلة جانبية وسط: ↙ + X

العرقلة: ↘ + ●

ضربة الطاحونة: ↘ + ●، ●

ركلة طائرة: ↑ + X

ثلاث ركلات طائرة: ↖ + X، ●، X

ضربة كعب ملفوفة: (WS)، X

ركلتان سريعتان: (WS) ●، ●

الكعب المضيء: ↘ + ● + X

**أثناء تقديم الرجل اليمنى:**

ثلاث لكمات: ▲، ■، ■

فلامنجو لليمين: ← + ●

ركلة عالياً: → + X





الرجل اليسار: ← + ● + ●

ركلة دورانية: ●، X

ركلة سفلية مع علوية: X، X

١- ضربات متتالية: ← + X، ■، X، X، X

٢- ضربات متتالية: ← + X، ■، X، X، ●

٣- ضربات متتالية مع كلتا الرجلين: ← + X، ■، X، X، ●، ●

ركلتان خداعيتان: ← + X، →، X

ركلتان علويه وسفليه: ← + X، ↓، X

ركلتان علوية وسفلية: ← + X، ●

ركلتان طائرة: ←، ← + ●، X

مطرقة: ← + X، X

ضربتان قاطعة: ●، ●

**اثناء تقديم الرجل اليسرى:**

لكمتان: ■، ▲

لكمة دائرية: → + ▲

لكمة دائرية في الخصر: ← + ▲

ركلة عليا: → + ●

فلامنجو اليسار: ← + X

ركله كهربائية/ ← + X، X

ركلة دوران: ←، ← + X

ركلة وجه ثم معدة: ← + ●، ●

الركلات الآلية: X، X، X، X

ركلات متتالية: X، X، ↓ + X، ●، ●

ركلات متتالية عليا: X، X، X، ●، ●

ركلات هجومية: X، X، ●، ●

ركلات هجومية مع ركلة لافة: X، X، ●، ●، → + ●

الأقدام الساخنة: ●، ●، ●، ●

الأقدام الساخنة مع ركلة سفلية: ●، ●، ●، X

ركلة دائرية طائرة: ↗ + ●
ركلة دائرة مع ركلات أرضية: ↑ + X، X، X، X
لكمتان مع ركلتين: ■، ■، X، X
لكمتان مع ركلة: ■، ▲، X
لكمتان مع ركلة طائرة: ■، ▲، ●
ركلتان عليا مع وسط: ●، ← + ●
ركلة وجه وركلة معدة: ← + ●، ●
ركلة وجه مع رفس: ●، X

**فلامنجو اليسار:**

لكمة دائرية: ▲
ركلة طائرة: ●
ركلة من أعلى لاسفل: ← + X
ركله جانبية: → + X
ركلة عائمة: ↑ + X
ثلاث ركلات: X، X، X
أربعة ركلات: X، X، ●، ●

**فلامنجو اليمين:**

لكمة دائرية: ■
ركلة دائرية طائرة: X
ركلة وسط: ●
ركلة من أعلى لأسفل: ← + ●
ضربات متتالية: ▲، ▲، X، ●، X، ●، ●، ●، ●، X
ضربات متتالية باستخدام فلامنجو اليمين: ■، ▲، X، ●، X، ●، ●، ●، ●، X

## كينج:

**القذف:**

ضرب الوجه على الركبة: ↙ + ▲ + X
رمية خلفية: ▲ + ●
رمية على الرأس: ■ + X





الكاس: ↘ + ■ + ▲
كسر الأكتاف: ↓، ↙، ← + ■ (بعد الحركة ▲ + ■)
إبطاح الخصم: ↓، ↓ + ▲ + ■
الطيران: ↓، ↘، → + ▲ + ■
(من اليسار) إنزال على الركبة: ● + ▲ أو X + ■
(من اليمين) كسر الظهر: ● + ▲ أو X + ■
(من الخلف) مسكة الكوبرا: ● + ▲
(من الخلف) كسر الوسط: X + ■
(من الخلف) رمية قاتلة: →، ← + ■ + ▲
هجوم النمر: SS + ▲ + ●
مسكة الانحناءة: ↓ + ■ + X أو ▲ + ●
المسكة السفلية: ↘ + ▲ + ●
المسكة الدورانية: ←، →، ↘، ↓، ↙، ← + ■
الهرم المقلوب: ↘، ← + ▲
المسكة المدمرة: (←، N، ↙ + ▲ + ●)، (▲، ■، + ▲)، (X + ●، ■ + ▲) (■، ▲، X
+ ●)، أو (X، ■، ▲، X + ●، ■ + ▲ + X + ●)
الموت الساحق: (←، ↓، ↙، ▲ + X) (■ + ▲، ■، X، ■ + ▲)، (■ + ▲، ■، X،
●، ▲ + ■، ▲ + ■ + X + ●).
رميات متتالية: (SS، ▲ + ● أو ↙ + ▲ + ■)، (▲، ▲ + ■)، (● + X، ▲ + ■، ▲ + ■ +
●) (■، ▲، X + ●، ▲ + ■)، (▲، ■، X، ●) او (X، ■، ▲، X + ●، ▲ + ■ + X + ●)
كسر الكتف: (←، ↓، ↙ + ● + ■)، (■ + ▲، ■ + ▲).
الدحرجة المميتة: (←، ↓، ↙ + ■ + ●)، (▲ + ■، ■ + ▲ + X) (■ + X، X + ●.
▲ + ●، ▲ + ■، ▲ + ■ + X)

**الحركات الخاصة:**

المطرقة: ↙ + ■
ركلة: ↙ + X
ركلة سفلية: ↙ + ●
رفسة داخلية مع دوران: → + ●

لكمة مع كوع: ▲ + ■، ■

سقوط بالركبة: ■ + ●

ركلة جانبية طائرة: SS + X + ●

لكمة صاعقة: (WS) ▲

لكمة دائرية: SS + ▲

لكمة قاطعة: استمرارية ↓ ، ↙ + ■

ضربة كوع: ↙ + ▲

رفعة: سهم لليمين، → + ■ + ▲

لكمة مزدوجة: ↖ + ■ + ▲

لكمة مزدوجة هجومية: ←، N، ↓ ، ↙ + ■ + ▲

ضربة كوع سفلية: ↓ + ■ + ▲

ضربة كوع سفلية بقفزة: ↑ + ▲ + ●

لكمة رافعة: (FC) ↙ + ▲

لكمتان: ▲، ■

ثلاث لكمات: ■، ▲، ■

ركلة أمامية: ←، ← + ●

اللكمة الأخيرة: ← + ■ + ▲

ركلات سفلية: ↓ + X + ●، ●، ●، ●، ● او ▲

**ضربات متتالية:**

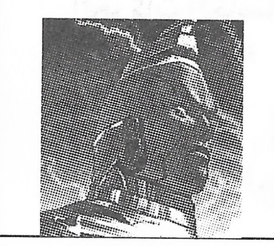
ضربات متتالية:

■، ▲، ■، ■، ▲، ●، ●، ●، ■، ■ او X

■، ▲، ■، ■، X، X، ●، ●، ■، ■، او X

■، ▲، ■، ■، X، X، ●، X، ■، ▲، ■ + ▲

**جن جاك:**



**القذف:**

القذفة المتوحشة: X + ■

قذفة الغوريلا: ● + ▲

كسر الظهر: ↓ ، ↘ ، → + ▲





كسر الكتفين: ↓، ↙، ← + ■

الهرم المقلوب: ↘، ← + ■ + ▲

الوجه المتسخ: ↘ + X + ▲

قذفة: ←، استمرارية ← + ▲ + X

قذفة المنجنيق: ↙، ▲ + ●

المنجنيق المتحرك: ↙، ↙، ▲ + ●

من اليمين القذف السريع: ● + ▲ او ■ + X

الارتطام من اليسار: ● + ▲ او ■ + X

من الخلف قذفة بعيدة: ● + ▲ او ■ + X

رمية العقاب: (↖ + ▲ + ■) →، ↘، ↓ استمرارية، ↙ + ▲

**الحركات الخاصة:**

المطرقة المتواصلة: ■، ■، ■

لكمة مرفق، لكمة سفلية: ▲، ■، ▲

المطرقة المزدوجة: ▲ + ■، ▲ + ■

ضربة سفلية عنيفة: (WS) ■

المطرقة السفلية المزدوجة: (WS)، ■ + ▲، ■ + ▲

ضربة مزدوجة قاطعة: ←، ← + ■ + ▲، ■ + ▲ أو ↙ + ▲

ضربة سريعة: (FC) ↙، ■ + ▲

لكمة سفلية: (FC) ↙ + ■ + ▲

لكمات متتالية: (FC) ↙ + ■، ▲، ■، ■

المطرقة القصيرة: (FC) ↙ + ■، ▲، ↓ او ↙ او ← + ■

المطرقة السريعة: (FC) ↙ + ▲، ↓ او ↙ او ← + ■

المطرقة: (FC) ■، ▲، ↓ او ↙ او ← + ■

المطارق: (FC) ■، ■، ■، ▲، ↓ او ↙ او ← + ■

ضربة ماجتون: (FC) ■ او ▲

لكمات خطافية: استمرارية ↙ + ▲، ■، ▲، ↓ او ↙ او ← + ■

لكمات سفلية سريعة: استمرارية ↙ + ■، ▲، ■، ▲

ضربة النكل: ↓ + ■ + ▲

ماجتون الجارحة: →، ↘، ↓ استمرارية ↙ + ■ او ▲

القبضة القوية: ↙ + ■، ▲، ■، ▲

القاضية السفلية: ↙ + ▲ + X

الركلة الهازئة: ↓ + ●

السلاح الآلي: ↘ + ■، ■، ■، ■، ■، ▲

الركلات الروسية: استمرارية ↘ + X، ●، X، ●، X، ●

الضربة الخطافية: ↖ + X + ●

الرأس الجانبية: ← + ● + X

الجلوس: ↓ + X + ●

بعد الجلوس: X + ●

لكمات الجلوس: ■، ▲، ■، ▲

القنبلة: X + ●، X + ●، X + ●

لكمة الجاتون القاتلة: →، ↘، ↓، ↙، ←، ↖، ↑، ↗، كررها خمسة مرات ثم اضغط ■

## لاي ولونج:

الركلة الطيرانية: X + ■

كسر العنق: ● + ▲

العرقلة: ←، ← + ■ + ▲

ضربة الكوع: ↖ + ■ + ▲

## الحركات الخاصة:

لعبة الموت: ↓ + X + ●

المزلقة: ↓ + ■ + ▲

الدوران للخلف: → + X + ▲

حالة التمايل: ← + X + ●

ضربة الرأس: → + ■ + ▲

ركلتان قاطعتان: ↘ + ●، ●

اللكمات الهجومية: ←، N، ■، ▲، ■، ▲، ▲، X او ●

الضربات الهجومية: استمرارية ← + ●، ▲، ■، X او ●





خمس ضربات متتالية: ←، N، ●، ■، ▲، X، ●، او ↓ + ●

خمس ضربات متتالية: ←، N، ●، ■، ▲، X، ●، او ↓ + ●

ركلتان: ←، N، X، ●، او ↓ + ●

ركلتان مع الدوران للخلف: X، X

لكمة مع دوران للخلف: ▲، ■

لكمة مع دوران: ▲ + ■، ← استمرارية او SS، ■ + ▲

قفزة قصيرة مع ركلة: ↖، او ↑ + ●

ضربة الكعب: X

الركلات الدورانية: ●، ●، X، X

ركلات متأرجحه: X، ●، ↑ استمرارية، X، ●، ●

ركلة: X، ●، ↓ استمرارية

لكمات كاسرة للصدر: ←، N، ▲، ■، ▲، ■

ركلة طائرة: ←، ←، ←، X

الوقوف على رجل واحدة: → + ▲، ●

تفادي الضربات السفلية: ↘ + ■ + X، او ↘ + ▲ + ●

ضربة الكوع: X + ▲

تغيير الأسلوب إلى الثعبان: ← + ▲ + X + او SS + ■ + ● + او + SS + ▲ + X

ضربات متتالية:

●، ●، ■، ●، ■، ▲، ● + X، ■، ▲، ■

X، ▲، ■، ●، ■، ▲، ● + X، ■، ▲، ■

▲، ■، ■، ● + X، ● + X، ● + X، ■، ▲، ■

## الحركات الخاصة بالدوران للخلف:

لكمة: ■

لكمة سفلية: ↓ + ■

لكمة رافعة: ▲

ركلة وسط: ●

ركلتان سفلية وعلوية: ↘ + ●، ●

الركلات الدورانية: X، ●، X + ●، ● + X

**أسلوب لعبة الموت (ممدد الوجه الى أعلى والرأس يواجه الخصم)**

ركلة: X

ركلة وسط: ●

ركلة مزدوجة: X، ●

الدحرجة: استمرارية ↓ + ■

دوران مع ركلتين: ← او →، X، ●

دوران مع ركلة وسط: ← او → + ●

الوقوف: ↑

**الأسلوب الخاص بالمزلقة (ممدد الوجه إلى الأسفل والوجه يواجه الخصم)**

المزلقة/ ●، X

ركلة سفلية: X، او ●

لعبة الموت: ■

ركلة وسط مع دحرجة: ← او →، X

ركله سفلية مع دحرجة: ← او →، ●

الوقوف: ↑

**في حالة الوجه للأسفل والرأس بعيداً عن الخصم**

ضربة الكعب: ●، X

ركلة: X أو ●

ركلة سفلية وعلوية: X، ●، ●

التقلب: ■

الدحرجة مع ركلة سفلية وعلوية: ← أو → X، ●

الدحرجة مع ركلة وسط: ← او →، ●

وقوف: ↑

**في حالة الوجه للأعلى (ممدد الوجه للأعلى بعيد عن الخصم)**

ركلة: ● او X

نهوض سريع الوجه للأسفل: استمرارية ↑ + ■

دحرجة وركلة سفلية: ← او →، X

دحرجة مع ركلة وسط: ← او →، ●





لاستخدام أساليب الحيوانات (استمرارية ← + X + ▲) لتغيير الأساليب اضغط ↑ أو ↓

**أسلوب الثعبان:**

لدغات الثعبان: ■، ■، ■، ■، ■، ■

اللدغات الثلاث: ▲، ▲، ▲

ركلة: X، ●

قذفة التنين: ■، X

(اذا كان الوجه على اليمين فهذا أسلوب التنين: ↑ ) (اذا كان الوجه على اليسار فهذا اسلوب الثعبان : ↓ )

**أسلوب التنين:**

تحطيم العنق: ■ (الجرعة المعالجة بعد تحطيم العنق ■ + ▲

لكمة قوية: ▲

ركلة: X

خمس ضربات متتالية: ●، ■، ▲، X، ● أو ↓ + ▲

**أسلوب الفهد:**

لكمتان: ■، ▲

ضربة قاتلة: ▲

خمس ضربات متتالية: ●، ▲، ■، ▲، X، او ●

**أسلوب النمر:**

ضربة عامودية: ■ او ▲

ركلة: X او ●

**أسلوب الكركري:**

ضربة كوع: ▲

ركلة: ● أو X

أربع ضربات متتالية: X، ●، ▲، X

**أسلوب الرجل الواحدة:**

أربع ركلات: X، X، X، X

ركلة النسر: ●

**أسلوب التمايل:**

لكمة التمايل: ■

ركلة مزدوجة: X + ●

**★ فورست لاو:**

**القذف:**



نار التنين: ■ + X

قفزة الضفدع: ▲ + ●

من اليسار ركلة الرأس: ■ + X او ▲ + ●

من اليمين الضربة المهلكة: ▲، ●، او X + ■

السقوط بالرأس: استمرارية ↙ + ■ + ▲، ■، ▲، ■، ▲

الركبة اليسرى: ←، ← + X + ●

الصعود للسقوط: استمرارية ← + ▲ + X

**الحركات الخاصة:**

لكمتان: ■، ▲

الرشاش الآلي: ■، ■، ■، ■

المحارب: ▲، ▲

الوحش: استمرارية → + ▲، ▲، ▲

ضربة التنين: ← + ▲، ■

ركلة طائرة: ←، ←، ← + X

ثلاث ركلات: X، X، X

ركلات شاولين: ●، X، ●

ركلتان: ●، ↑ + X

مرفق التنين: ↙ + ▲

ذيل التنين: ↙ + ●

مرفق مع ركلة: ↘ + ▲، ●

ركلة وسط: ↖ + X

التمدد على الأرض: ↓ + X + ●

ثلاث ضربات: → + ▲، X، ●

عاصفة التنين: → + ■، ▲، ■





القاطع المزدوج: (WC) ●، X

القاطع الدموي: ↓ + ●، X

ركلتان: X، ●

ركلة أمامية مع قاطعة: (WC)، ●، X

لكمة سفلية مع قاطعة: استمرارية ↙ او ↓ + ▲، X

خمس ركلات: ↓ + X، X، X، X، ●

قفزة مع ركلة (أي قفزة) + X، ●

قاطعة سريعة: X، ●

ضربات جانبية مع قاطعة: (WC) X، ●

التنين المزدوج: WS، X، ●

خدعة: استمرارية ↓ ، ↑

الحركة الخاصة: ■ + ▲ + X + ●

بعد الحركة الخاصة: ■، X

ضربات متتالية:

↙ + ■ + ▲، ▲، ■، X، X، X، ●، X، ●

↙ + ■، ▲، ▲، ■، X، X، استمرارية ↓ + X، X، ●، ●

↙ + ■، X، ▲، ▲، X، X، X، ●، X، ●

↙ + ■، X، ▲، ▲، X، استمرارية ↓ + X، X، ●، ●، ●

**جوليا شانغ:**

**القذف:**

كسر العنق: ■ + X

رمية إلى الخلف: ▲ + ●

رمية عنيفة: ↙ + ■ + ▲

ثلاثية التحطيم: ↓ ، ↘ ، → ← ▲

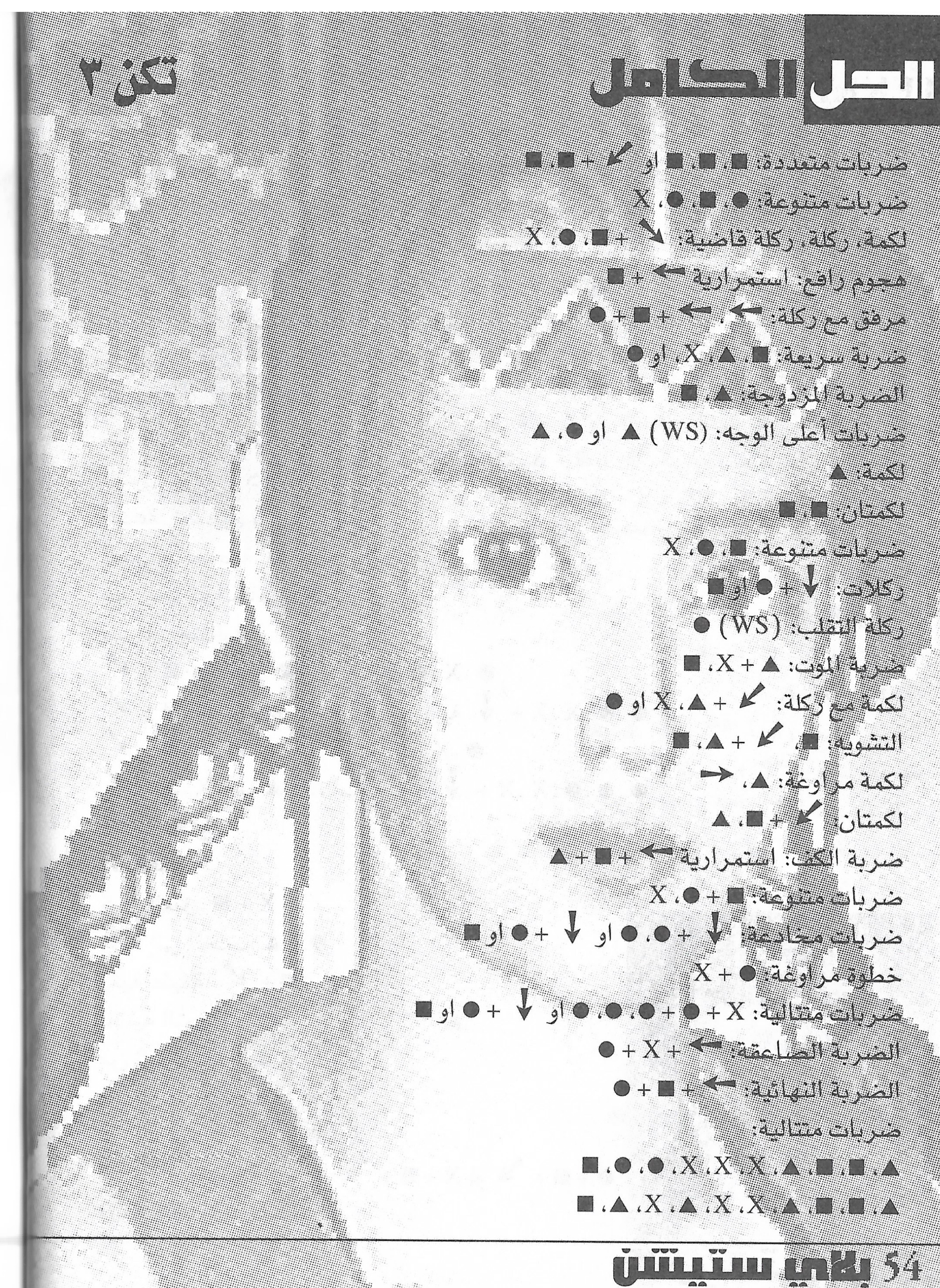
من اليسار: ● + ▲ او ■ + X

من اليمين: ● + ▲ او ■ + X

من الخلف: ● + ▲ او ■ + X

تفادي الضربات السفلية: ↘ + ■ + X او ↘ + ■ + ●

**الحركات الخاصة:**



ضربات متعددة: ■، ■، ■ او ↙ + ■، ■

ضربات متنوعة: ●، ■، ●، X

لكمة، ركلة، ركلة قاضية: ↘ + ■، ●، X

هجوم رافع: استمرارية ← + ■

مرفق مع ركلة: ←، ← + ■ + ●

ضربة سريعة: ■، ▲، X، او ●

الضربة المزدوجة: ▲، ■

ضربات أعلى الوجه: (WS) ▲ او ●، ▲

لكمة: ▲

لكمتان: ■، ■

ضربات متنوعة: ■، ●، X

ركلات: ↓ + ● او ■

ركلة التقلب: (WS) ●

ضربة الموت: ▲ + X، ■

لكمة مع ركلة: ↙ + ▲، X او ●

التشويه: ■، ↙ + ▲، ■

لكمة مراوغة: ▲، →

لكمتان: ↙ + ■، ▲

ضربة الكف: استمرارية ← + ■ + ▲

ضربات متنوعة: ■ + ●، X

ضربات مخادعة: ↓ + ●، ● او ↓ + ● او ■

خطوة مراوغة: ● + X

ضربات متتالية: X + ● + ●، ●، ● او ↓ + ● او ■

الضربة الصاعقة: ← + X + ●

الضربة النهائية: ← + ■ + ●

ضربات متتالية:

▲، ■، ■، ▲، X، X، X، ●، ●، ■

▲، ■، ■، ▲، X، X، ▲، X، ▲، ■





▲، ■، ■، ▲، X، X، ▲، ■، ●، X

## ايدي جوردو:

### القذف:

قذفة ريو: X + ■

ريو الخاصة: ▲ + ●

من اليسار: ● + ▲ او X + ■

من اليمين: ● + ▲ او X + ■

إلتفاف الثعبان: →، ↘، ↓، ↙← + ▲ + ■

البوس ١-٢: ■ + ▲

ركلة: ↘ + ●

ركلة مع وقفة اليد: ↘ + ● → + ●

ركلة عرقلة: X + ●

ركلة عرقلة مع قوة اليد: X، ● استمرارية →

ركلة عرقلة مع ركلات سفلية: X، ●، ●، ●

ركلة مزدوجة: ←، استمرارية ← + X + ●

ركلة ورجوع: ●، X

سامبا: ← + ●

ركلة مقلوبة: ← + ●، استمرارية →

سامبا مع ركلة عرقلة: ← + ●، X، ●

ركلات منزلقة: ↘ + X، ●

ضربات سفلية وعليا: ↘ + X + ●

ضربة قاطعة: ↘ + X، ●، ●

ضربة قاطعة رأسية: ↘ + X، N، ●

قطع الرجل مع ضربة ساخنة: ↘ + X، N، X

ركلة بقفزة: ↑ او ↙ + ●

لسعة القدم: → + ●

الركلة الناسفة: → + ●، X، X

الهجوم المباغت: → + ●، ●، X + ●

# تكن ٣

شين القاطع: → + ■، ▲، ●

ركبة: ↙ + ●

الزمبرك: X + ●

الركلة النارية: ↑ او ↖ + X + ●

ركلة نارية مع استراحة: ↑ او ↖ + ● ←

اللهب: ← + X

ضربة ركبة: → + X

الانقلابة: ←، استمرارية ← + ●

الانقلابة مع ركلة: ← ، استمرارية ← + ●، X

صعق الوجه: ←، استمرارية ← + ●، ●

رفسة: ← استمرارية ← + X

رفسه مع تمدد: ←، استمرارية ← + X ، استمرارية ↓

رفسة مع تراجع: ←، استمرارية ← + X، استمرارية ↑

ركلة الشون: ●، X، ↑ + ●

ركلة: ↙ + X

ركله مع تمدد: ↙ + X، استمرارية ↓

المشط القاطع: ↙ + ▲

ركلة الدائرة: (WS) ●

ركلة الوجه: (WS) X

الأرجل الملتهبة: ↘ + X + ●

الحركة الخاصة: ■ + ▲ + X + ●

مطرقة الرأس: (WS) ■ + ▲، ■ + ▲

**أثناء الانحناء:**

التدحرج: ↙ + ■ + ▲

ضربة رأس: ■ + ▲

**عند الاستراحة:**

ركبة: ●





ضربة رأس سفلية: ■ + ▲

ضربة الأجنحة: ●، X

ركلة أمامية ملغاة: X + ●، X

ركلتان: ●، X + ●

ركلة مثيرة: ●، X، X، ●

ركلة ريو: X، N، ●

**حالة الوقوف على الأيدي:**

الوقوف على الأيدي: ← + ■ + ▲

تراجع أو التقدم على اليدين: ← باستمرارية أو → بأستمرارية

مراوغة: ← + ■ + ▲

خداع: استمرارية ↓ أو ↑

ركلة مع ثبات الوضعية: ↑ او ↓ + X + ●

ركلة المروحة: ●

الضربات الدائرية: ●، X + ●

دائرة الوقوف: X، ●

ضربة الدراجة: X، ●، استمرارية →

خطوة كبيرة: X

التكرار: X استمرارية →

الركلة المضيئة: استمرارية ↙ + X + ●

هجمة من اليمين: ■

هجمة من اليسار: ▲

هجوم مباغت: ▲، ●، استمرارية →

ضربات متعددة: ▲، ●، X

ضربات متعددة ومراوغة: ▲، ●، X، استمرارية →

لكمة مع ركلتين: ▲، X، X

الغطس: ←، استمرارية، ← + ■ + ▲

ضربة كعب او قاطعة: ↗ + X او ▲

ركلة: ↑ + X او ●، استمرارية ↓

# تكن ٣

الحركات الجانبية: استخدام الحركات مباشرة حينما تتخذ الاسلوب الجانبي

خطوة جانبية لأعلى: ■ + ▲

خطوة جانبية لاسفل: ↓ + ■ + ▲

قفزة مع رفسة: ↑ + X

رفسة طائرة مع تمدد: ↑ + X، استمرارية ↓

رفسة طائرة خلفية: ↑ + X + X

رفسة ريو الطائرة: ↑ + X، استمرارية ↓ + X + ●

الركلة الساخنة: X

ركلة ساخنة مع وقوف اليد: X، استمرارية →

ركله: ●

ركله مع وقوف اليد: ●، استمرارية →

ركلتان مع تراجع: ●، X استمراريه →

ركلتان: ●، N، X

ركلة البوم: ●، X، ●

صفعة دائرية: ■، ▲

صفعة مع ركلة: ■، ▲، X

صفعتان مع ركلة قوية: ■ + ▲، X

ركلة العجلة: X + ●

ركلة صاعقة: X + ●، استمرارية ↓

ركلة متقلبة: X + ● + X + ●، ↘ + X + ●، ↖ + X + ●

سولي: ●، X

لكمة ساحقة: ▲

الضربات المتتالية:

●، X، ●، ▲، ●، X، ●، ●، ●

●، X، ●، ▲، ●، X، ●، X، ●، X، ●

●، X، ●، ▲، ●، X، X

●، X، ●، ▲، ●، ▲، ●، ●، X، ●، X، ●، X، ●، X، ●





## جين كازاما:

### القذفات:

ركلتان على الوجه: ■ + X

كسر الكتف: ▲ + ●

(من اليسار): ▲ + ● أو ■ + X

(من اليمين): ▲ + ● أو ■ + X

(من الخلف) كسر الكتف بعنف: ▲ + ● أو ■ + X

الرأس الصخري: ←، استمرارية ← + ■ + ▲

مسكة مضادة: → + ■ + X أو ▲ + ●

بطح الخصم: ↓ أو ↘ + ▲ + ■

لكمات أرضية: ▲، ■، ▲، ■، ▲، ▲ (بعد بطح الخصم)

عرقلة: سهم تحت، ↘، استمرارية ← + ■ + ▲

كسر الذراع: ▲ + ■ (بعد بطح الخصم)

### الحركات الخاصة:

لكمتان: ■، ▲

ركلة طائرة: ←، ←، ← + X

اللكمة الصاعقة: ■، ▲، ▲

لكمات الإنتقام: ■، ■، ▲

لكمة المعدة: →، استمرارية ← + ▲

لكمات ساحقة: →، استمرارية ← + ▲، ■، (▲ أو إستمرارية ↙ + ▲)

اللكمة الساحقة الرافعة: ←، N، ↓، ↙ + ▲

ضربة التنين: ←، N، ↓، ↙ + ■

لكمتان سفليتان: (WS)، ■، ▲

لكمة رافعة: (WS) ▲

ركلة قوية: ← + X

ركلة الفأس: ←، ← + X

ركبة: ← + ●

ركلة دورانية: ●

ركلة المطرقة: ↙ + ●، ●

أو: (WS) ●، ●

ركلات دورانية: ↖ + ●، ●، ●، ●، ●، ●

لكمة متوحشة: ← + ▲

لكمة الرعد: ←، ← + ▲

لكمات سريعة: ↙ + ■، ▲

أربعة ضربات متتالية: ■، ▲، X، ●

أربعة ضربات متتالية: ■، ▲، X، ← + ●

لكمتان مع الركبة: ■، ▲، ●

ركلة مزدوجة: ↓ + X + ●

هجوم شامل: ■ + ●، ▲، ● أو ↓ + ●

التنين المضئ: → + ■ + ●

التنين المضئ: استمرارية → + ■ + ●

القوة: → + ■ + ▲

الحركة الخاصة: ■ + ▲ + X + ●

ضربات متتالية:

→ + ▲، ●، ●، ●، ●، ▲، ■ + ●، ▲، ■، X أو ●

→ + ▲، ●، ●، ●، ●، ▲، ■ + ●، ▲، X + ●

←، ←، N + ▲، ■، ▲، ▲، X، ●، ●، X، ▲، ■

←، ←، N + ▲، ■، ▲، ▲، X، ●، ●، X، ▲، ■

X، ▲، ●، X، ■ + ●، ▲، ▲، ■، ▲

←، ←، N + ▲، ■، ●، ●، ▲، ●، X، ▲، ■



**يوشي ميتسو:**

**القذفات:**

القذف بالجسم: ■ + X

ضربة مقبض السيف: ▲ + ●





(من اليسار) مسمار الرأس: ▲ + ● أو ■ + X

(من اليمين) الطيف: ▲ + ● أو ■ + X

(من الخلف) قذيفة الترنادو: ▲ + ● أو ■ + X

السقوط الصاروخي: ↓ ↘ ، استمرارية → + ■ + ▲

انقضاضة الضربات: ↘ أو ↓ + ■ + X أو ▲ + ●

البرق: → + ■ + ●

**الحركات الخاصة:**

قارع الباب: ↙ + ■، ■، ■، ■، ■

لكمتان خطافيتان: ↙ + ■، ▲

هجوم القرش: ←، ← + X + ●، ■ + ▲، X + ●

لكمة دورانية: ← + ▲

جلسة اليوجا: ↓ + X + ●

(بعد جلسة اليوجا): ▲ أو ●

(بعد جلسة اليوجا) ركلة الكنغر: ●، X

قاطع الخشب (لاتصد) ←، ← + X، ■

القاتل: ↑ + ■ + ▲ (لإلغاء الحركة اضغط ↓ ) (لاتصد)

بعد حركة القاتل: (لاتصد) ←، استمرارية ← أو →، استمرارية →

(بعد حركة القاتل): ↘ أو ↑ أو ↖

(بعد حركة القاتل) ركلة: X + ●

ركلة سولار: ←، استمرارية ← + ■ + ▲

العلاج (بعد ركلة سولار): ■ + ●

علاج العدو (بعد ركلة سولار): استمرارية ← + ■ + ●

↙ + ■، ▲، استمرارية + ▲

الحافة: ←، استمرارية ← + ▲

حركة الطاقة الخاصة: (SS) + X + ●

(بعد أداء حركة الطاقة الخاصة): استمرارية ←

السم: ↖ + X + ●

القبضة البرونزية: → + ■

القبضة الحديدية: X + ●

القبضة الذهبية: إستمرارية ↘ + ■ (لاتصد)

الساموراي القاطع: (WC) ↘ ، → + ■ (لاتصد)

ضربة الموت: إستمرارية ↖ + ■ + ▲، ← (لاتصد)

الهجوم الماكر: ↓ ، ↓ ، →، → + ■ (لاتصد)

وضعية النفخة السامة: استمرارية → + ■ + ▲

(بعد وضعية النفخة): ■ أو ▲ أو X أو ● (لاتصد)

عجلة الجحيم: ↓ + ■ + ●، → + ■، ■، ■ (لاتصد)

ضربات متتالية:

■، ▲، ■، ●، ●، ●، ■، ■، ■، ■

■، ▲، ■، ●، ▲، ▲، ▲، ●، ■، ■

●، ●، ▲، ▲، ●، ●، ■، ■، ■، ■

■، ▲، ■، ●، ●، ●، ■، X + ●

●، ●، ▲، ▲، ●، ●، ■، X + ●



### بول فيتيكس:

### القذفات:

القذف من الكتف: ■ + X

طرقعة الكتف: ▲ + ●

(من اليسار) مسكة التنين: ▲ + ● أو ■ + X

(من اليمين) العرقلة: ▲ + ● أو ■ + X

(من الخلف) طرقعة العنق: ▲ + ● أو ■ + X

عكس ضربات الخصم: استمرارية → + ▲ + ● أو ■ + X

بطح الخصم: ↓ أو ↘ + ▲ + ■

(بعد بطح الخصم): ▲، ■، ▲، ■، ▲

(بعد بطح الخصم): ▲ + ■

لكمة على الوجه: ↙ + ▲ + ■

قذفة القدم: استمرارية → + ▲ + X





كسر الكتف: ←، استمرارية ← + ■ + ▲

### الحركات الخاصة:

لكمتان: ■، ▲

لكمة مع ركلة: ▲، X

لكمة مع ركلة سريعة: ←، ▲، X

لكمة مع ركلة سفلية: ▲، استمرارية ↓ + X

لكمة مع ركلة: ■، ●

ركلتان مزدوجتان: ↖ + X، ●

هجوم العنقاء: ↓ ، ↙ ، ← + ▲

تحطيم العظام: (WC) ●، ▲

: ←، ← + ●

ضربة سفلية: إستمرارية ↓ + ▲ (فقط عند سقوط الخصم)

ركلات متتالية: ←، ← + X، ●، ●

ثلاث ركلات: ←، ← + X، ●، ← أو ↙ + ●

الركلات المزدوجة: ←، ← + X، ●، ↓ أو ↘ + ●

لكمة المطرقة: استمرارية ↓ + ■

لكمة المطرقة مع لكمة الطاقة: استمرارية ↓ + ■، ▲

لكمة المطرقة مع كاسر العظم: استمرارية ↓ + ■، ●، ▲

كاسر الفك: (WC) استمرارية ↙ + ▲

السلاح الفتاك: (WC) استمرارية ↙ + ▲، ■

التحطيم مع القلب: (WC) استمرارية ↙ + ▲، ▲

ضربة الكوع: ←، استمرارية ← + ▲

العجلة: إستمرارية ↓ ، انتظر، ↑ + ▲ + X + ●

إندفاعة الكتف: ← + ■ + ▲

مطرقة الفولاذ: ← + ■ + ▲

التراجع: ↓ ، ↘ ، →

الصدمة: ↓ ، ↘ ، →، N، ▲

المطرقة الفاتكة: ↓، ↘، →، N، ■

النار المشتعلة: ↓، ↘، →، N، X، ▲، ■

النار المشتعلة للعنقاء: ↓، ↘، →، N، X، ▲، ▲، ▲

الحركة الخاصة: ● + X + ▲ + ■

اللكمة المحترقة: استمرارية → + ■ + ▲

ضربات متتالية:

■، ▲، X، ▲، ■، ▲، ■، ●، ▲، ■

■، ▲، X، ■، ●، ▲، ■، ●، ▲، ■

■، ▲، X، ■، ▲

## ثينا ويليامز:

### القذفات:

رمية خلفية: ▲ + ●

رمية دورانية: ■ + X

(من اليسار) دوران مع الكسر: ▲ + ● أو ■ + X

(من اليمين) شد اللاعب مع القذف: ▲ + ● أو ■ + X

(من الخلف) تحطيم العظام: ▲ + ● أو ■ + X

ضربة كوع في الصدر: ↙، ↙ + ■

مسكة مع الكسر: ▲ + ●، ■، ▲، ■

مسكة المقص: ↓، ↙، ← + X + ●

مسكة العقرب: ↓، ↙، ← + ▲ + ■

مسكة اللاهروب: ↓، ↘، → + ■ + ●

عكس ضربة الخصم: → + ■ + X أو → + ▲ + ●

### الحركات الأساسية:

صفعتان: → + ▲، ▲

عادة سيئة: ←، ← + X

مخلب الفهد الأيسر: ←، ← + ■

مخلب الفهد الأيمن: ←، ← + ▲





صفعة الكراهية: →، ↘، ↓، ↙، ← + ▲

خطوة جانبية مع ضربة: (SS) + ■ + ▲

خطوة جانبية مع لكمة سفلية: (SS) + → + ▲

الحافة القاتلة: (SS) + → + ■

خطوة جانبية مع ركلة: (SS) + ●

ركلات: ↖ + ●، X، ●

ضربات متتالية: ↙ + X، ■، ▲، ← + ■ + ▲

لكمة خلفية: ↘ + ▲

لكمة خلفية يسرى: استمرارية → + ■

ركلتان: ↘ + ●، X

ركلة طائرة: ↘ + X + ●

: ↙ + X، ■، ▲، استمرارية ← + ■ + ▲

فقدان العقل: ● + X + ↓

ضربة دائرية: (WC) ↙ + ●

سوشوا: ←، ←، ■ + ▲ أو استمرارية ← ■ + ▲

ركلة أمامية: ←، ← + ●

قاطعة العظام: ←، ←، ← + X

المدفع المدهش: ↓، ↘ + X

القاطع: ↘ + ●

ضربة چايزر: ↘ + ●، X

التحطيم الثلاثي: ↙، ■، ▲، ●

ضربات مراوغة١: ↙، ■، ▲، استمرارية ↓ + X، ●

ضربات مراوغة٢: ↙، ■، ▲، استمرارية ↓ + X، ▲

الإنفجار المضاعف: ↙، ■، ▲، ■، ▲، استمرارية ← + ■ + ▲

الانفجار: ↙، ■، ▲، استمرارية ← + ■ + ▲

الضربات اللامعة: ↙، ■، ▲، ■، ●

ركلة مع لكمة: ↓ + X، ▲

ركلتان سفليتان: استمرارية ↓ + X، استمرارية ↓ + ●

ركلتان: X، ●

ركلات متتالية: ↙ + X، X، X، ●

ضربات اللهب: ↙ + X، X، X، ■، ▲، استمرارية ← + ■ + ▲

ركلات متتالية مع ركلة سفلية: ↙ + X، X، X، X

ضربات سريعة: ↙ + X، ■، ▲

الإنفجار السريع: ↙ + X، ■، ▲، استمرارية ← + ■ + ▲

ضربات متتالية:

■، ▲، ■، ▲، X، X، ▲، ■، ▲، ●

■، ▲، ■، ▲، X، X، ■، ▲، ●، X

■، ▲، ■، ▲، ●، X، ●، ▲، ●، X



## لينج شايو:

### القذفات:

لكمات إحترافية: ■ + X

قلبة الظهر: ▲ + ●

(من اليسار) قذفة بعيدة: ▲ + ● أو ■ + X

(من اليمين) قلبة: ▲ + ● أو ■ + X

(من الخلف) عرقلة: ▲ + ● أو ■ + X

قلبة المخادع: ↓ ، ↘ ، → + ▲

الإنقضاض على ضربات الخصم: → + ■ + ●

الإنقضاض على ضربات الخصم: ↓ + ■ + X أو ↘ + ■ + ●

### الحركات الأساسية:

لكمتان: ■، ▲

لكمة مع لكمة سفلية: ■، ↓ + ▲

لكمة علوية ووسطى: ▲، ■

لكمتان: ▲، ↙ + ■

ضربة ضعيفة مع الإنقضاضة: → + ■





ضربة ضعيفة مع الانقضاضة: → + ▲

ضربة الكف: ↘ + ■

ضربة وسطى قوية: استمرارية ↙ + ■

ضربة وسطى أمامية: ↙ + ■

ركلة: ←، استمرارية ← + X

لكمة رأسية: ↑ + ■

لكمة رأسية: إستمرارية ↑ + ■

لكمة خطافية: ↙ + ▲

لكمة رافعة: (WS) ▲

لكمة رافعة: (WS) ▲، ←

ركلة: (WS) ●

ضربة اللوتش: (WC) إستمرارية ↙ + ▲ + ■

ضربة لوتش: (WC) إستمرارية ↙ + ▲، استمرارية ↙

النار المتأججة: (WC) X، ▲، ■، ●

ركلات دورانية: (WC) ↙ + ●، ●

خطوة مع ركلة: ←، استمرارية ← + ●

ضربة الكعب: ↖ + ●

ضربة مزدوجة: ↑ + ■ + ▲

ضربات متلاحقة: ↑ + ■ + ▲، ▲، ■

ضربة مع مراوغة: ↑ + ■ + ▲، X + ●

ركلة سفلية: ↘ + ●

ضربة الأجنحة: ↓ + ■

ضربة مع أسلوب العنقاء: استمرارية ↓ + ■

مراوغة مع ضربة: → + ■ + ▲، ▲

الأجنحة النارية: ←، استمرارية ← + ■، ▲، ■ + ▲

التحليق الضارب: ←، استمرارية ← + X + ●

ضرب الركبة: ↘ + X

مراوغة: → + ■ + ▲

مراوغة جانبية: ← + ■ + ▲

دحرجة مراوغة: ← + ● + X

مراوغة دائرية يمنى: ↓ + ● + X

تغيير وضعية الوقوف: (WC) استمرارية ↘ + ● + X

الإستهزاء١: ▲ + ● + X

الإستهزاء٢: ■ + ● + X

الحركة الخاصة: ▲ + ■ + ● + X

ضربة الرعد: استمرارية → + ■ + ▲، ■ + ▲

**أسلوب العنقاء:**

أسلوب العنقاء: ↓ + ■ + ▲

موجة القوة: ■ + ▲

الموجة الثقيلة: ↓ + ■ + ▲

لكمة سريعة: ■ أو ▲

ركلة: X

ركلتان مزدوجتان: ↗ أو ↑ أو ↖ + X، X

ركلتان متأرجحتان: ↗ أو ↑ أو ↖ + ●، ●

ركلة خلفية: ●

مقص مع الإستلقاء: ●، X (بسرعة)

ركلة سفلية: → + ●

ركلتان سفليتان: ← + ●، ●

ركلة أمامية: ↗ أو ↑ أو ↖، N، ●

ركلة خادعة: ↗ أو ↑ أو ↖، N، X

مقص مع وقوف: ●، X، ↓

الرجوع للخلف: ← + ■ + ▲

الدحرجة: ← + X + ●

انخفاض: ↓





قفز: ↑

ركلة متأرجحة مع دوران للخلف: استمرارية ↑ + ●

**الأسلوب الخلفي:**

وضعية الأسلوب الخلفي: → + X + ●

أسلوب العنقاء: ↓ + ■ + ▲

مراوغة: X + ●

مراوغة مع ثبات الأسلوب: ← + X + ●

خطوات جانبية: ↑ أو ↓

لكمتان مع ركلة خلفية: ▲، ■، ●

إلغاء الأسلوب: →

ركلة رافعة: ●

ركلة سفلية: ↓ + X

ضربة الكعب: →، استمرارية ← + X

دحرجة مع ركلة: ← + X + ●، X + ●

ركلة سفلية مع الرجوع: استمرارية ↓ + X

ضربات متتالية:

↑ + ●، ■، ▲، ■ + ▲، ■، X، ●، ●، ●، ■

↑ + ●، ■، ▲، ●، ●، ▲، ■ + ▲، ■، ●، ▲

**كوما:**

**القذفات:**

عضة الدب: X + ■

كسر الظهر المزدوج: ● + ▲

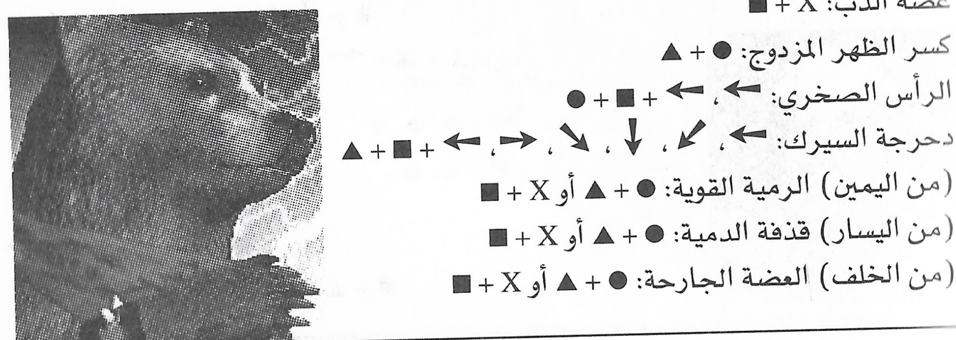
الرأس الصخري: ←، ← + ■ + ●

دحرجة السيرك: ←، ↙، ↓، ↘، →، ← + ■ + ▲

(من اليمين) الرمية القوية: ● + ▲ أو X + ■

(من اليسار) قذفة الدمية: ● + ▲ أو X + ■

(من الخلف) العضة الجارحة: ● + ▲ أو X + ■



**الحركات الخاصة:**

لكمة سفلية رافعة: ←، ← + ▲

الهجوم الخطافي: ↖ + X + ●

المخالب الدموية (بعد الهجوم الخطافي): ■، ▲، ■، ▲

المخالب الثلاثية: (WS) ■، ▲

ضربة مرفق وضربة سفلية: ▲، ■، ▲

مخالب الجاتون: →، ■، ↓ ، ● + ▲

ضربات سفلية: ● + ■، ▲، ■، ▲

لكمات سفلية: استمرارية ↙ + ■، ▲

ضربة مزدوجة: ■ + ▲، ■ + ▲

ضربة سفلية: (WS) ■ + ▲، ■ + ▲

الجلوس: استمرارية ↓ + X + ●

تفتيت الركبة (بعد الجلوس): ■، ▲، ■، ▲

لكمات متتالية: ■، ■، ■

ضربات ساحقة قوية: ← + ■، ■، ■

ضربات متوحشة: (FC) استمرارية ↙ + ■، ▲، ■، ▲

ضربات سفلية: (FC) استمرارية ↓ + ■، ■، ■، ▲، ■

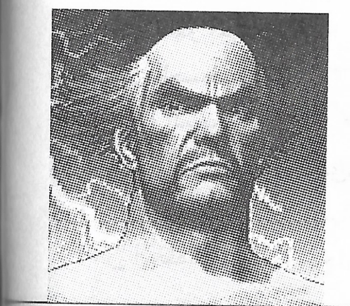
التراجع الراقص: ● + X + ■

المخالب المميتة: → + ■ + ▲

انفجارة الدب الفتاكة: →، → + ▲ + X + ●

ركلة سفلية: استمرارية ↓ + ●

ضربة الدب القاطعة: ←، ← + ■ + ▲



## هيهاشي مشيما:

**القذفات:**

كسر العنق: ■ + X

كسر الظهر: ▲ + ●

ضربة الرأس: ←، ← + ▲ + ■





(من اليسار) قذفة القوة: ▲ + ● أو ■ + X

(من اليمين) لكمة قاتلة: ▲ + ● أو ■ + X

(من الخلف) انزال على الركبة: ▲ + ● أو ■ + X

**الحركات الخاصة:**

الحركة الخاصة: ▲ + X + ●

ضربة كاسحة: استمرارية → + ▲

قبضة الموت: ↓، ↙، ← + ▲

المطرقة وقبضة الموت: ↓ + ■، ▲

لكمة رافعة: ←، ← + ▲

اللكمات الضيقة: ■، ▲، ▲

اللكمات السريعة القاطعة: ■، ■، ▲

لكمتان سفليتان: ↙ + ■، ▲

ضربات كاسحة: ← + ■، → + ▲، ■ أو ●

ضربة تشي: ← + ■ + ▲

لكمات مع ضربة تشي: ■، ▲، ■ + ▲

ركلتان: ↖ + X، ●

ركلة الفأس: ← + ●

ركلة علوية وسفلية: ↖ + ●، ●

الركلة المفاجئة: (WS) ●، ●

ضربة الرعد: ←، N، ↓، ↙ + ■

لكمة ساحقة رافعة: ←، N، ↓، ↙ + ▲

ركلة عنيفة: ←، N، ↓، ↙ + X، N

ركلة سفلية عنيفة: ←، N، ↓، استمرارية ↙ + X

ركلات دائرية: ←، N، ↓، استمرارية ↙ + ●، ●، ●

بعد الركلات الدائرية: N + ■ أو N + ▲ أو N + ●، ●

مراوغة: →، →، N + X + ●

مطرقة البرق: ↓ + ■ + ●

ضربات متتالية:

↙ + X، ▲، ▲، ●، ●، ■، ▲، ■، ▲، ■
↙ + X، ▲، ▲، ●، ●، ■، ●، ■، ▲، ●
←، استمرارية ←، N، ▲، ■، ▲، ▲، X، ●، ●، ■، ▲، ■

## براين فيوري:

### القذفات:

قذفة DTT: ■ + X
قذفة براين: ▲ + ●
لكمات الإنتقام: (FC) ↙، ↙ + ■ + ▲
(من اليسار) السقوط الحر: ■ + X أو ▲ + ●
(من اليمين) ضربة الركبة: ■ + X أو ▲ + ●
(من الخلف) رمية المطرقة: ■ + X أو ▲ + ●

### الحركات الخاصة:

الحركة الخاصة: ■ + X + ●
اللكمة الصاروخية: ←، ← + ▲
الركلة الدائرية: ←، ← + X
ضربة المرفق: (SS) + ■
لكمة الصاعقة: (SS) + ▲
اللكمة الخادعة: (SS) + ■ + ▲
ركلة سفلية: ↙ + X
ركلة القوة: ↙ + ●
لكمتان: ↙ + ■، ▲
ركلة مع ركبة: ↓ + X + ●
ركبة: → + ●
انقلابة بضربة: →، → + ●
الهجوم المتراجع: ▲ + ■
هجوم الكوع: ← + ▲ + ■
لكمة خطافية مع ركلة: → + ▲، ●





لكمتان مع ركلة: ■، ▲، X
اربع لكمات: ■، ▲، ■، ▲
ركلتان: X، X
ركلة مع ركبة: → + X، ●
ثلاث لكمات مع ركلة سفلية: ■، ▲، ■، ●
الضربات الدموية: ■، ●، X، X
الضربات الدموية المضيئة: ■، ●، ▲، ●
الضربات الأتوماتيكية: ■، ●، ▲، ■، ● أو ▲
لكمات الحفار: استمرارية ↙ + ■، ■، ■، ■، ▲
التحطيم: → + ▲، ■، ▲ أو ●
ركلة مع لكمات: → + X، ▲، ■، ▲ أو ●
رفع بالكوع: ↓، ↘، →، N + ▲ أو ▲
الحصار: X، ▲، ■، ● أو ▲
لكمة رافعة: ↓، ↙، ← + ■ أو (WS) ■
القبضة الهازة: ↓، ↙، ← + ▲ أو (WS) ▲، ← + ▲
ركبتان: ↓، ↙، ← + X أو (WS) X، ●
ايقاف الضربات السفلية: ↓ + ■ + X أو ▲ + ●
لكمة الإنتقام القاتلة: → + ● + ■
لكمة الإنتقام السريعة: ← + ● + ■
ضربات متتالية:
■، ●، ▲، ■، ▲
■، ●، ▲، ■، ●
■، ●، ▲، ■، ■، ▲
■، ●، ▲، ■، ■، ●
→ + X، ●، ■، ▲، ■، ●، X، X
→ + X، ●، ■، ▲، ■، ●، ▲، ■، ●، ▲

أﻟﻌﺎب اﻟﻜﻮﻣﺒﻴﻮﺗﺮ

# قريبا

# كتيب

# الحل

# الكامل

## الجزء الثاني

الناشر






هاتف ٦٦٠٧٥٢٩/٦٦٧٥٠٤٤/٦٦٠٧٥١٧ فاكس ٦٦٠٧٥٢١
ص.ب:١٣٦٧٦ جدة ٢١٤١٤ المملكة العربية السعودية